INSTRUCTION MANUAL

RX-78 GP01 GUNDAM GP01/Fb

M.S Machinery [機体解説]

CHARACTERISTIC

RX-78 ガンダムGP01は、機体の外観のみならず、内部メカニズムも可能な限り再現。完成後もメンテナンスハッチ等の開閉が可能で、可動式シリンダー、バーニアノズル等が露出。内部メカニズムも単なるディテールの再現だけでなく、パーツごとの連動した動きを再現。各部アーマー類の内側を彫刻でリアルに表現。

RX-78 GP01

ガンダム試作1号機 重力下仕様

HEAD PARTS
[頭部]

頭部カメラアイは、発光ダイオードにより点灯可能。

COCKPIT
[コクピット]

コクピット周りのハッチをはじめとする全身各所のメンテナンスハッチが開閉可能。

MACHINE GUN
[マシンガン]

マシンガンは、各ブロックごとに分解可能。内部に精密なメカディテールを表現。

FIGURE
[フィギュア]

パイロット、整備員などのフィギュアが付属。

FULL BURNERN
[フルバーニアン]

Fb(フルバーニアン)ユニットの装甲内部には、エンジンやパイプ等のディテールを表現。

CORE FIGHTER
[コア・ファイターFF-XII]

2種類のコア・ファイターをセット。パーツの組み換えをしなくても再現が可能。コクピット部分をパイロットも併せてリアルに再現。

FULL HATCH OPEN
[フルハッチオープン]

SHIELD
[シールド]

設定同様、シールド本体の伸縮構造を再現。ビーム・ライフルのエネルギーパックを2個装着可能。

BEAM RIFLE
[ビーム・ライフル]

フォアグリップ及びセンサーは可動式。エネルギーパックの脱着が可能。ジュッテ作動状態の再現が可能。

MACHINE GUN
[マシンガン]

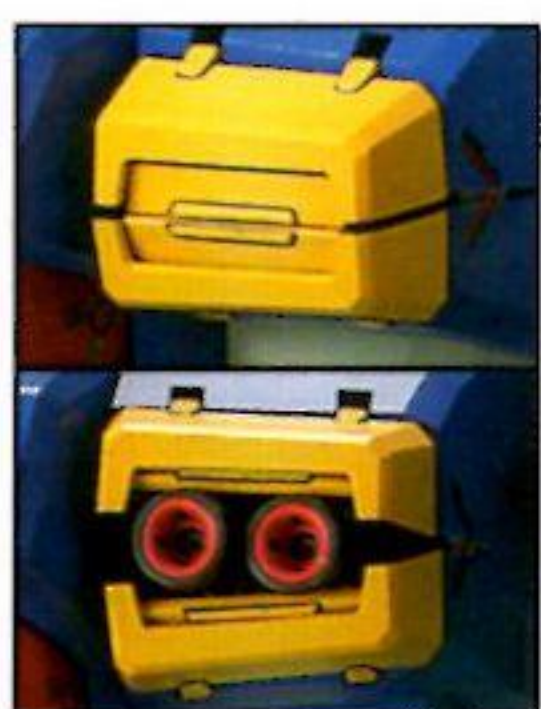
RX-78 GP01/RX-78 GP01Fb

[フルバーニアン・コンバージョン仕様]
各パーツユニットを組みかえることでGP01からGP01Fb（フルバーニアン）に換装が可能。外したパーツは、メンテナンスハンガーに、飾ることができ、メンテナンス中のシーン再現が可能。

"Full burnern"
RX-78 GP01Fb

ガンダム試作1号機 宇宙戦仕様
"フルバーニアン"

▲コア・ファイターFF-XⅡFb

M.S Machinery
RX-78 GP01 GUNDAM GP01/Fb BEAM RIFLE MACHINE GUN SHIELD CORE FIGHTER

※写真の完成品は、塗装してあります。

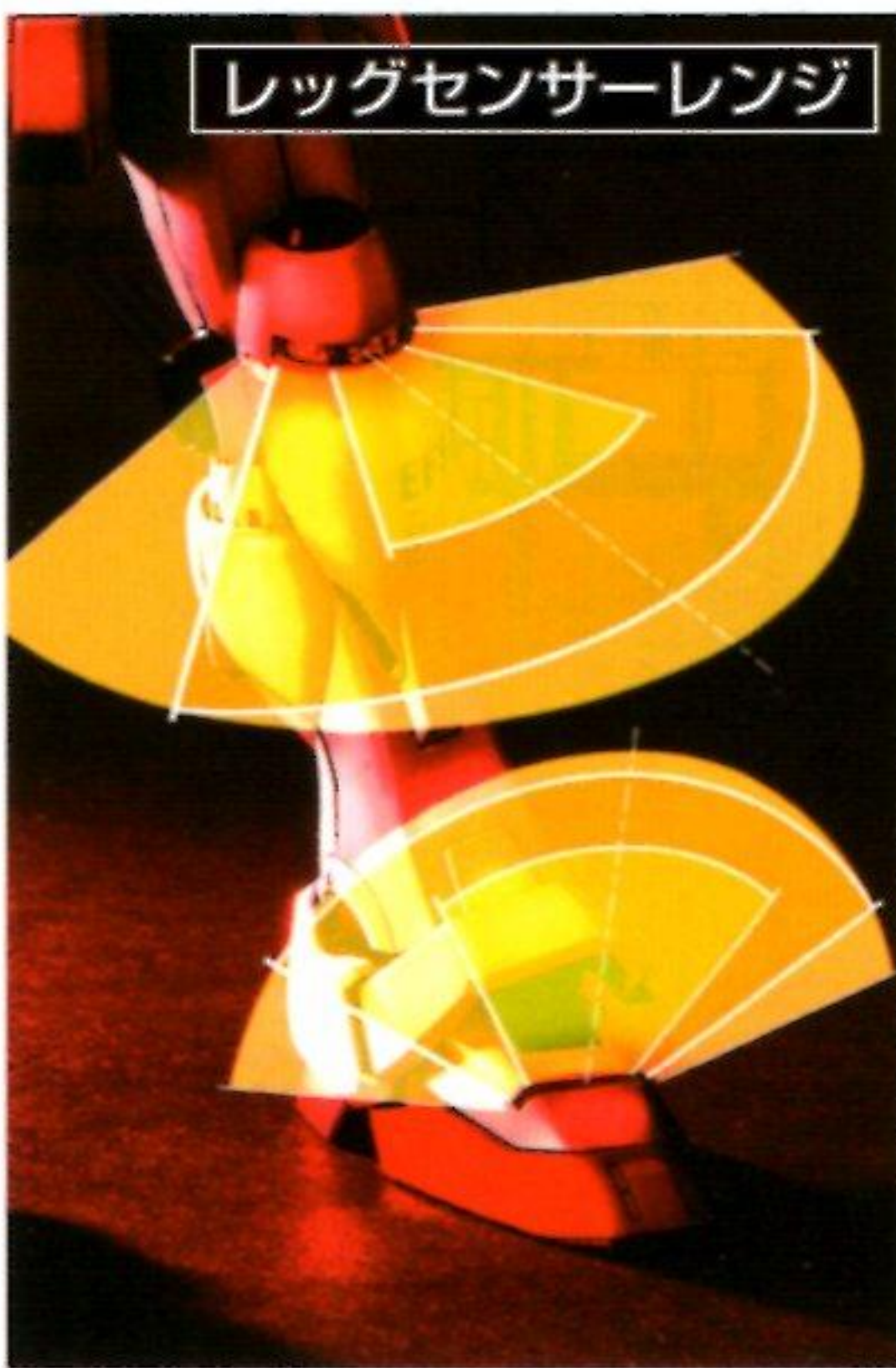
ガンダム試作1号機 重力下仕様

E.F.S.F. PROTOTYPE MULTIPURPOSE MOBILE SUIT RX-78 GP01 GUNDAM GP01/Fb

U.C.（Universal Century＝宇宙世紀）0080年。ジオン公国が独立を掲げて地球連邦政府と戦った一年戦争※1は連邦軍の勝利に終った。この戦争において初めて実戦に投入された“MS（モビルスーツ）※2”は、既存の兵器体系を大きく塗り替え、戦略戦術から兵站に至るまで、戦争の在りようを根本的に覆してしまった。例えば「戦車」が、あるいは「航空機」が、ひいては「核兵器」がそうであったように、今後の“政治”“経済”および“軍事”にまつわる諸問題をＭＳ抜きで考えることは不可能となってしまったのだ。戦争終結後、連邦軍はＭＳという兵器そのものの検証を行う必要に迫られていた。連邦軍による戦後のＭＳ開発は、基本的には公国軍の技術を解析、咀嚼することに始まり、さらに吸収、融合、発展する段階に達していた。

U.C.0081年10月13日。連邦議会において、一年戦争の戦後処理の一環として『連邦軍再建計画※3』が可決された。それに伴い、各軍事拠点の再編も実施された。さらに、公国軍から接収した物資や施設などによって得た情報から、ＭＳに関連する彼我の技術格差の是正におおよその目途が立った頃、ＭＳの更なる高性能化を目指してひとつのプロジェクトが立案された。それが『ガンダム開発計画※4』である。この計画には、相当規模の公国軍残党が地球圏に潜伏、潜在する事実に対する保険としての意味もあったため、極秘裡に推進された。この計画は、公国軍とのＭＳ関連技術の格差を是正するのみならず、連邦軍による安全保障体制を磐石のものとするための布石として計画されたものだった。

プロジェクトは『連邦軍再建計画』の一環として認可を受け、連邦軍のジョン・コーウェン中将管理のもと、U.C.0081年10月20日、ＡＥ社（アナハイム・エレクトロニクス※5）において極秘裡にスタートした。計画の実施に先立ち、ＡＥ社は一年戦争時に建造されたＭＳの機能をいくつかの要素に分類した。そして、それぞれの機能分化と予測される進化のロードマップに基づいて数種類の設計案を提出し、検討期間を経て機体建造を開始した。

U.C.0083年9月29日。「ガンダム開発計画」に基づくＭＳのテストヘッドとして開発された複数の機体の内、“汎用型ＭＳ”として建造されたRX-78GP01“ガンダム試作１号機”がロールアウトした。GP01は、一年戦争時に優秀な戦績を残したRX-78-“ガンダム※6”のコンセプトの継承と、さらなる高性能化を目標としていた。そのため、ガンダムが採用していたシステムの多くが盛り込まれている一方で、ガンダムが指標としていた“擬人化※7”をさらに追及するという側面を持ち併せていた。実際、GP01はRX-78ガンダム以上に人間に近い動作を実現しており、これには連邦軍が独自に開発した技術と公国軍による技術融合が貢献していると言われている。GP01は実験機であるため、機体各所にセンサーなどが増設されており、RX-78に搭載されていたバランサーやセンサーはさらにブラッシュアップあるいは設計変更され、むき出しで仮設されている部分もある。これらのセンサー類と稼働ソフトの最適化により、GP01は周辺の状況を把握した上での動作も可能となり、より人間に近い運動や可動（極端な言い方をすれば、それは“仕草”や“癖”に近い）が可能なように設計されている（この設計思想は、後に他の技術やコンセプトなどとも融合し発展することで、ムーバブル・フレーム※8へと昇華される）。開発当初のＭＳは、公国系の機体であろうと連邦系の機体であろうと、その機能を達成するだけで精いっぱいだったものが、産業としての裾野、あるいは工業製品としてのバックグラウンドが圧倒的に拡大したため、その関連技術は部品単位、部材レベルで急速に成熟

レッグセンサーレンジ

用語解説

※1　一年戦争
U.C.0079年1月3日に勃発したジオン公国の独立戦争のこと。勃発から終戦に至るまでの期間が、およそ一年に及ぶことから後年こう呼ばれるようになった。

※2　モビルスーツ
ＭＳという名称は、Mobile SUIT(Space Utility Instruments Tactical＝戦術汎用宇宙機器）という機体の機能に由来している。そして、ＭＳはその名の通り、あらゆる戦術に対応する高い汎用性を示した。ＭＳがほぼ現在に近い形を獲得したのは研究の開始から２年後のことで、ＭＳの名を冠されるのもこの時であった。

※3　連邦軍再建計画
これは、ジオン公国との戦争によって疲弊、消耗した軍組織の再編と、喪失した戦力や施設の復旧に加え、ＭＳの出現によって抜本的な改革を余儀なくされた戦略、戦術の再構成をも含んでいた。当然、人員の補充や人事異動も大規模に実施された。実質的には、戦闘中の緊急人事や臨時担当官を正式に任官、追認するという側面が強かったと言われている。

※4　ガンダム開発計画
一年戦争において驚異的な戦果をあげたガンダムよりさらに高性能な機体の開発計画。連邦軍のジョン・コーウェン中将主導のもと、ＡＥ社が中心となって行なわれた。この計画でロールアウトしたＧＰシリーズと呼ばれる機体は全部で３体（４体ともいわれる）。諸事情によりこの計画は抹消され、ＧＰシリーズは公式には存在しなかったことになっている。

※5　アナハイム・エレクトロニクス社
ＡＥは、家電製品から軍用航宙艦艇まで生産する巨大企業であり、一年戦争当時、その影響力の大きさから公国軍でさえ接収を控えたほどの一大コングロマリットであった。また、戦後はいち早くＭＳの兵器としての優秀さに着目し、公国軍の主幹ＭＳ生産メーカーであったジオニック社などを吸収合併することで、連邦軍を最大の顧客としながら、地球圏最大のＭＳ開発生産能力を持つ軍需産業となった。

RX-78 GP01

した。それにより、躯体内でのアクチュエーターのレイアウトの自由度やフレーム、接合部、可動部などの構造限界が飛躍的に改善されたのである。例えばGP01では、コア・ブロックの配置の変更に伴い、Aパーツ（上半身）のうち胸部モジュールに余剰容積がほとんど無くなっても、肩部の可動構造のほとんどを腕部モジュールに内装する事で他の機体と同等以上の機能の獲得を可能としている。

つまり、従来は肩関節のボディ側の構造が"腕を動かして"いたものが、"腕が自分で動く"ことが可能となったのである。無論、その機構を固定するための構造をボディ側に設ける必要はあるが、構造補強以外の内部機構は事実上不要となったのである。この構造そのものは"擬人化"に逆行するものだが、それは逆に"構造を真似る"ことなく"人間的な挙動"を真似ることが可能であったと言うことでもある。そういった"擬人化"への志向は機体各所に及んでおり、頭部も例外ではない。GP01の頭部は、RX-78と同様に頭頂部のメインカメラ部と一対のデュアルカメラ、そして2門のバルカン砲※9などが内装されている。この外観はガンダム系MSの特徴ともなっているが、試験機であるGP01にはさらにモニタリング用の装備が多数増設されている。メイン・コンピューターも基本的にはコア・ファイターに搭載されているが、頭部ユニットを副次的なコ・プロセッサーフレームとするシステムも継承さ

OUTPUT COMPARATIVE

total propulsion at thrusters (kg) / generator output (kw)

Gp01 Fb
Gp01
Powered GM
RGM-79C
RX-78

200000 150000 100000 50000 0 / 0 500 1000 1500 2000 2500

れている。ただし、これはコア・ファイターに搭載されるコンピューターの負担や開発コストなどを減らすことを可能とする一方で、機体各所に分散配置された各種センサーを統合制御する機能を機体自体に盛り込むことで、MSのさらなる"擬人化"を達成するというコンセプトのためであったようだ。パイロット及び戦闘データなどのサバイバビリティを確保するため、コア・ブロック・システム※10も引き続き採用されている他、RX-78-2において問題となっていた腹部の構造的な脆弱さを補うため、従来のバーティカル（垂直）・イン・ザ・ボディ方式ではなく、ホリゾンタル（水平）・イン・ザ・ボディ方式が試験的に採用されている。コクピットブロックの移動方式などは既存のコア・ブロック・システムとほぼ同一だが、コア・ブロックとしての機能自体が見直され、変形やボディ内でのレイアウトが変更されている。この機体は、メイン・ジェネレーター及びメイン・スラスター、各種の操縦、管制機器のほとんどがコア・ファイターに搭載されているため、主機であるコア・ファイターを換装するだけで、空間戦闘から重力下まで適応可能となるよう想定されていた。無論、機体の各種アライメント調整やメインテナンスなどは必要で、諸領域に特化された専用機にはかなわないが、空間用装備も同時期に開発されていたため、追加装備による対応が可能であった。

換装メンテナンス時

用語解説

※6 ガンダム
連邦軍がジオン公国のザクに対抗するために開発したMS。型式番号はRX-78。全部で8機試作されたと言われている。一年戦争の勃発からおよそ9か月後に実戦投入され、戦艦並みの破壊力を持つビーム・ライフルや、ザク・マシンガンでは歯が立たない堅牢な装甲など、連邦の工業力の粋を凝らして開発された。アムロ・レイが搭乗したRX-78-2が最も著名で、連邦系MSのフラッグシップ機となった。

※7 擬人化
人間でないものを、人間のように見立てること。例えば、機動兵器が正座したり黄身を破らずに卵を割ったりできる必然性は必ずしもないのだが、技術研鑽上の目標としてしまったりすること。あるいは、外観上目に当たる部分にちょうどカメラがふたつあるデザインを施してしまうなど。自動車を正面から見た場合、なんとなく顔に見えてしまう人間の認識能力にも要因があるらしい。

※8 ムーバブル・フレーム
MSの構造に関するU.C.80年代中期以降に確立された新技術。可動内骨格とも呼ばれ、駆動系をマウントした内骨格構造をベースにして、その上を装甲板で覆っていくことでMSを構成するというものである。この技術の確立によって、後に全盛をむかえる可変MSの製作が可能となった。

※9 バルカン砲
宇宙世紀において、特にMSなどが装備する機関銃、あるいは機関砲類の総称として使用される俗称。本来は、円形に束ねられた数本の機関砲身が回転することで高速での連射（毎分4000～6000発程度）を可能とした兵器にメーカーが付けた商標。神話の火と鍛冶の神様の名前に由来するらしい。

※10 コア・ブロック・システム
ガンダム、ガンキャノン、ガンタンクなどの中核モジュールで、コクピットと教育型コンピューター、メインジェネレーターなどを内装するブロック。戦闘機としても標準的な対空／対地・空間戦闘能力を持つ小型戦闘機コア・ファイターに変形し、非常時には脱出ポッドとしても機能する。パイロットおよび実働データのサバイバビリティを飛躍的に向上させる。

E.F.S.F. PROTOTYPE MULTIPURPOSE MOBILE SUIT RX-78 GP01 GUNDAM GP01/Fb

ガンダム試作1号機 宇宙戦仕様 ”フルバーニアン”

"Full burnern"

肩部バーニアノズル

胸部バーニアノズル

RX-78GP01は、基本的には主機のコア・ファイターを換装するだけで“空間戦闘※11”にも対応可能なように設計されていた。そのためのパーツは、機体とほぼ同時にロールアウトしていた。GP01は、あくまでも稼働領域に対応した高性能化を目指しており、いわゆる“汎用人型兵器”としての機能の追及を主な目的としていた。ＭＳが稼働する領域は、基本的には地上（地球上）か宇宙空間（月面、コロニーを含む）かのいずれかである。そして、それぞれの領域で最高の性能を発揮できるように調整されたのがGP01であり、Fb（フルバーニアン）化は当初から予定されていた改装だったと言える。つまり、実際には、Fb化に必要な装備一式は、基本的にはドッカブル※12化されたものとして検討されていた。つまり、コア・ファイターとショルダーアーマー、脚部ユニットなどを換装するだけで、空間戦闘に対応した仕様への変更が可能だったということだ。

しかし、同年10月31日、デラーズ・フリート※13との交戦によって機体が甚大な損傷を被ったせいで、同機は機体の修復と同時にFb化を行うこととなったため、大幅な設計変更を余儀なくされた。つまり、基本的には空間戦闘用の装備と重力下仕様の装備を換装するだけで済むはずだったものが、急遽変更されたということである。

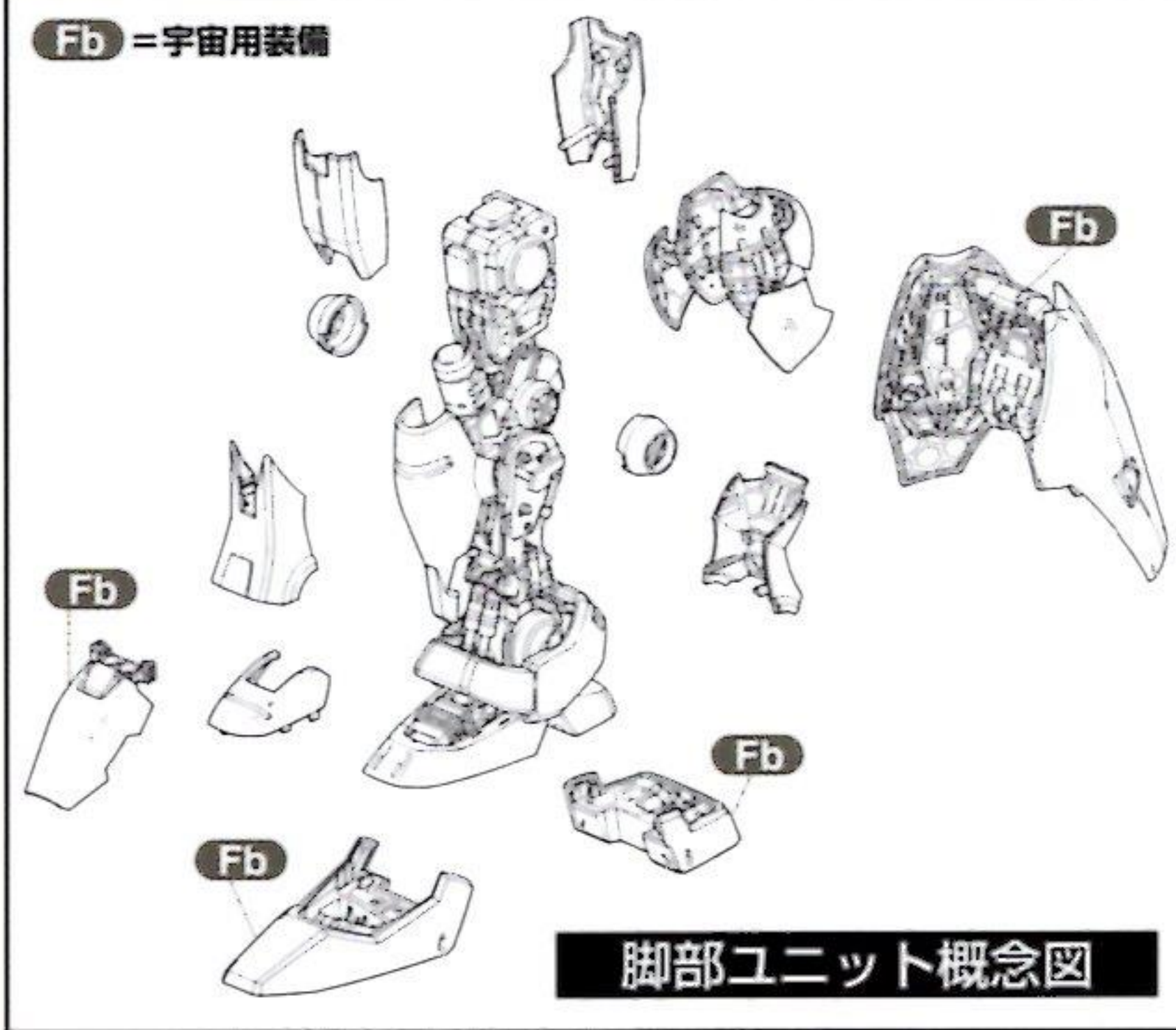
同年11月2日。同機は修復と改装のためＡＥ社のフォン・ブラウン※14工場に搬入されたが、同月4日にはトライアルを開始している。その日程は通常では考えられないほど破格に迅速なものだったが、これは、連邦軍の強い督促の他に、必要なパーツがすでに完成していたことと、開発担当者による不眠不休の尽力があって初めて可能となった奇跡だともいわれている。前述したように、この際に施された改装は、当初から予定されていたものとは大幅に異なっている。本来この機体の設計コンセプトは、いわゆる

Fb ＝宇宙用装備

Fb

Fb

Fb

Fb

脚部ユニット概念図

用語解説

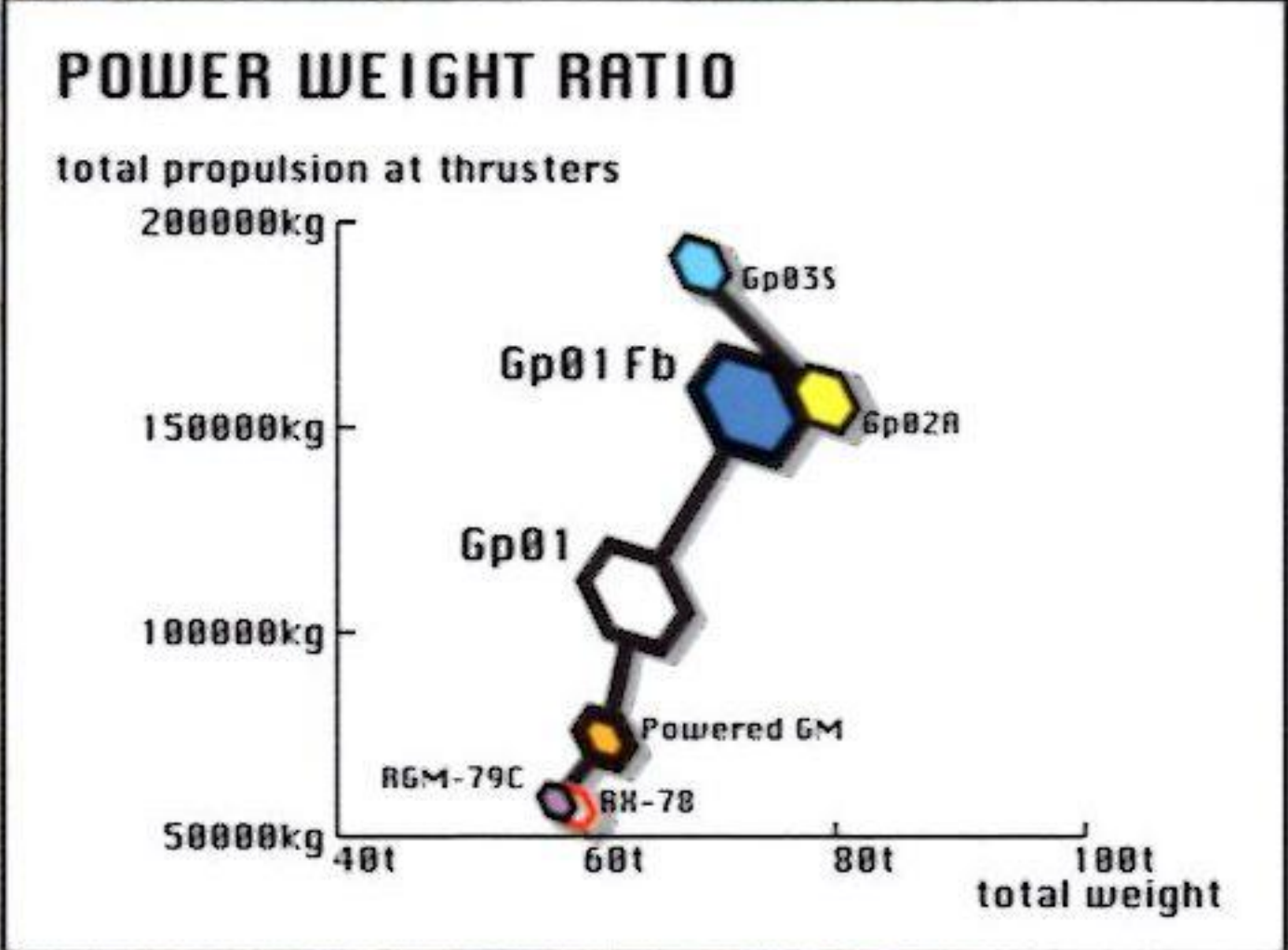
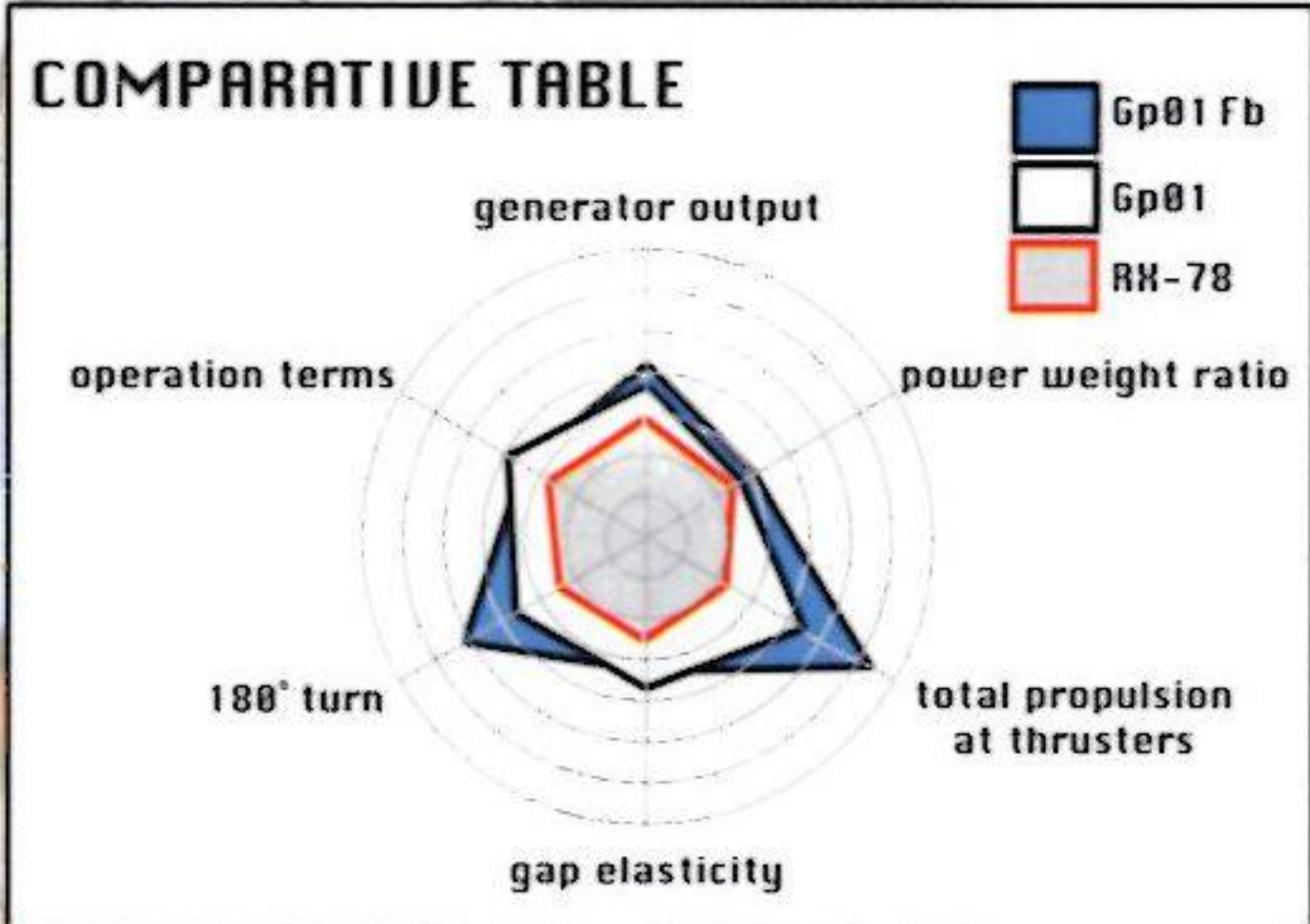
※11 空間戦闘
“無重量”空間における戦闘のこと。宇宙空間での戦闘とほぼ同義だが、U.C.における人類の活動領域にはコロニーや月面など、宇宙空間でも“重量”が発生する場所があるため、それらと区別する必要がある場合に特に使われる。地球上では“空気”や“地面”を機動のために利用できるが、宇宙空間では頻繁にスラスターなどを使わなければ動くことも止まることもできない。

※12 ドッカブル
「ドック（dock）」に「…できる、…に適する」の意味の「～able」を付けた語。dock+ing で「ドッキング」などと使うように、追加または別パーツの着脱により機能の追加や変更が可能な機械などを指す。例えば、レンズと撮像管（板）を持つ受像部はそのままで、スタジオ用の端子ユニットと取材用のＶＴＲユニットが交換できるような放送用ビデオカメラなどを「ドッカブルタイプ」と言う。

※13 デラーズ・フリート
旧ジオン公国軍において中将であったエギーユ・デラーズを総帥とする公国軍残党組織のひとつ。一年戦争を決着づけたア・バオア・クーにおける戦闘の途上、崇敬するギレン総帥がキシリアに謀殺されたことを知るや、麾下の艦隊を糾合して戦線を離脱、潜伏し、暗礁宙域に係留基地“茨の園”設営。3年に及ぶ雌伏を経て、「星の屑作戦」を敢行する。

※14 フォン・ブラウン
ウェルナー・フォン・ブラウンは、月面着陸を目的とするアポロ計画の中心的人物である。その功績を讃え、人類初の月面恒久都市にこの名が付けられた。フォン・ブラウン市は人類が初めて降り立った月面の表側“静かの海”に残されたアームストロングの足跡を中心として整備され、月面最大の恒久都市となった。この都市の郊外にＡＥ社屈指の工場がある。

RX-78 GP01Fb "Full burnern"

宇宙用コア・ファイターへの換装と、脚部のプロペラントタンクなどの追加装備によって、空間戦闘に対応するという比較的単純なものだった。ところが、機体が甚だしく損壊したため、単なる装備の換装だけではなく、逆に、地上におけるトライアルのデータのフィードバックに加え、ロールアウトからトライアル、そして損壊に至るまでの期間に提案されたアイディアなども盛り込むことが可能となったのである。こういった緊急の仕様変更は、いわゆる兵器開発を行うメーカーと軍の対応としては異例の事である。無論、実験機が実戦に巻き込まれる事自体が異常な事態ではあるが,この後に軍開発局による予算の獲得や配分、メーカーへの経済的補償など、実に様々な問題が噴出したであろうことは想像に難くない。そしてこのことが、潜在していた軍閥の暗躍や裏取引の材料とされたり,ましてや、連邦軍設立以来の慣例として部門や地域ごとにバラバラだった年度予算の複数の期間枠の統廃合や整理など、あたかも、この時期の一連の動乱が、組織活動の基本となる“暦”を変更したかのような財政改革が行われた時期と前後していることも、そういった憶測の余地を生んでいる。いわば、軍事的なスクランブルに劣らぬほどの“緊急出動”が経済的にも行われたのはほぼ確実なのである。実際、この“デラーズ紛争※15”に関連する一連の事象がティターンズ設立の直接、間接的な契機となったことは広く知られている。ともあれ、かくして空間用MSとして特化されたGP01は当初の設計案とはかけ離れた機体となった。(制式ではなく)機体ナンバーがGP01Fbと変更されているのもそのためなのである(つまり、本来はFb仕様も含めてのGP01計画であったようだ)。Fb化に際してGP01が受けた改修点は、肩部のバーニアポッド及び背部のユニバーサル・ブースト・ポッドの増設と、脚部の構造変更である。特に脚部は、ほとんど当初の改装案に準じた改造が行われたのだが、形状が極端に異なるため、機体の印象を大幅に変えてしまっている。MSの構造の内、脚部は機体容積の過半数を占めており、MS-06RやMS-09R、MS-14などのように、巨大なバーニアユニットとして機能していた例は多く、脚部は大容量の燃料タンクでもあった。実際、GP01にしても、陸戦用であれば過剰な燃料積載はデッドウェイトとなるが、空間戦闘用MSであれば、脚部パーツはAMBAC機動※16においても重要な位置を占める。さらにプロペラントは可能な限り多く積載できるに越したことはない。そこで、機体稼働に支障が生じない範囲で最大限のペイロードを確保すべく、脚部の構造が極端に変更されているのである。基本フレームは、予備のものが、ほぼそのまま使用されている。そこに大型のプロペラントタンクが装備され、それに準じた脚部カバーが覆っている。さらに当時の標準的な艦艇の規格範囲内ギリギリで、足部ソールにまで増槽が装備されているのである。これらの構造は、“脚”や“腕”としての機能に支障がなければ、何を内装しても構わないはずだという発想をも生み、後にジェネレーターを脚部に装備するZ(ゼータ)ガンダム※17などの機体の誕生へと結びつくのである。無論、こういった“改装”あるいは“改良”を前提とした設計が施されていたのは、この機体がテストヘッドであったことが大きな理由ではあるが、いわゆる“連邦系”MSの次世代機の模索が行われていたことと無関係ではない。この時期、連邦系の量産型MSであるGM系の機体は、その基本的な規格を維持したままでの高性能化がほぼ限界に達しつつあった。そこで、『MSの高性能化』が求められていたわけだが、実際にはどの機能や構造を改善すれば“高性能化”といえるのか、が問われていたのである。実際、連邦軍が『最強のMS』を開発すべく推進しているこの『ガンダム開発計画』において、AE社は複数の解答を提示している。つまり“MSの強さ”には多様な側面がある、ということだ。それらのなかにあって、GP01は最も本来的な“MS”を体現している機体だと言えるだろう。

Fb推進力試験

用語解説

※15 デラーズ紛争
宇宙世紀0083年に公国軍残党のエギーユ・デラーズ率いるデラーズ・フリートが引き起こした紛争のこと。デラーズが展開する「星の屑作戦」により、連邦軍は多大な損害を被った。ある意味で戦後体勢を決定づけた事件。宇宙世紀0100年頃までその実態は明らかにされていなかった。

※16 AMBAC機動
Active Mass Balance Auto Control=能動的質量移動による姿勢制御のこと。MSは、腕や脚を動かすことで、その反作用を利用して姿勢制御を行い、燃料の消費を大幅に節約することができる。単なるデッドウェイトだと考えられた四本の腕と脚は、宇宙空間においてAMBACシステムとして有効に機能し、さらに人間の形を模したことで、近接戦闘にも非常に柔軟に対応できた。

※17 Z(ゼータ)ガンダム
U.C.0086年にエゥーゴがZプロジェクトによって開発する可変試作MS。単独での大気圏突入能力と、MS単体としては屈指の攻撃力を持ち、既存の機体をはるかに超えるポテンシャルを持つ画期的なMS。型式ナンバーはMSZ-006。後にバイオセンサーが搭載され、機体の追従性が飛躍的に向上する。

コア・ファイターFF-XII

FF-XII飛行テスト

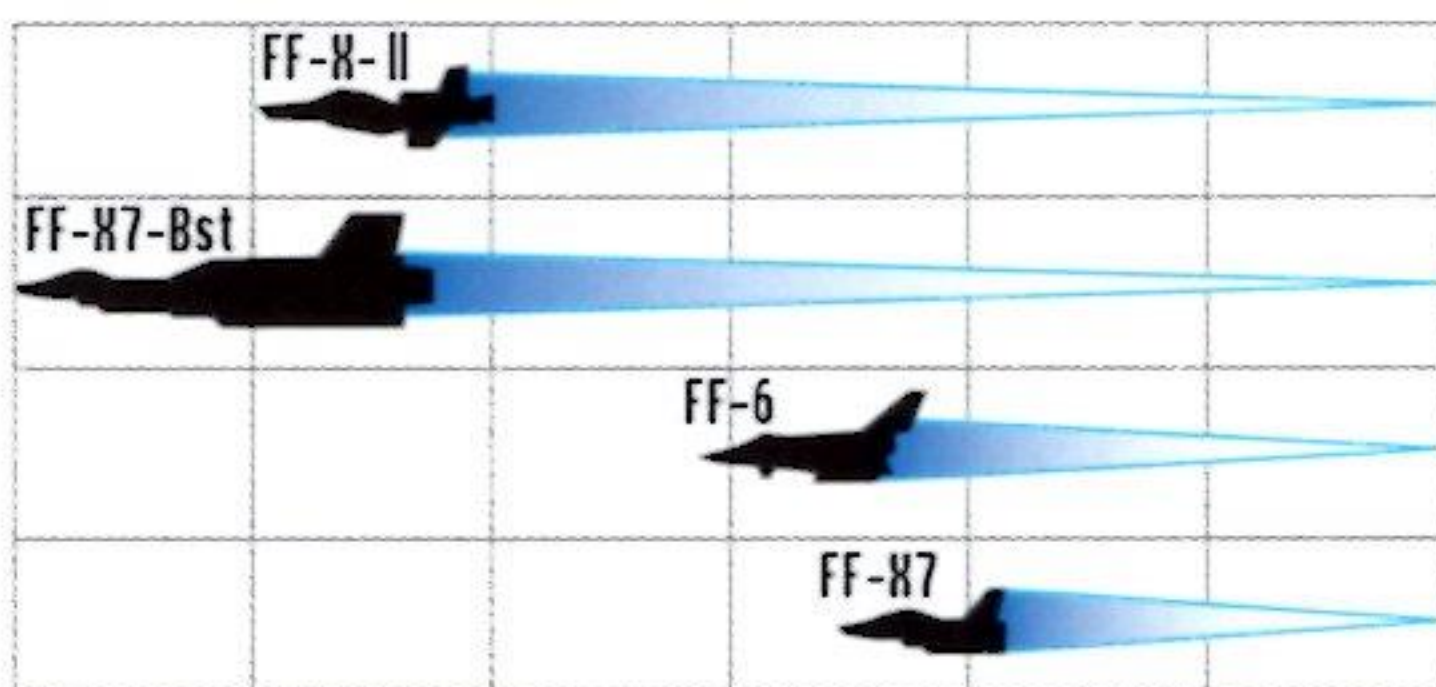
ガンダムのメインユニットおよび脱出用コア・ブロックとして採用されたFF-X7 コア・ファイターは、多用途軽戦闘機としての側面も持っていた。その変形システムプランは、"セイバーフィッシュ※18" や "ＴＩＮコッド※19" などを開発したハービック社※20の提案によって決定した。このプランは、STOL（短距離離着陸）方式による艦載機の離着陸のノウハウからヒントを得たもので、ＭＳへの換装は艦内を基本として行い、空間での換装には姿勢制御に各種スラスターを使用するというものだった。ただし、戦闘中の空中換装はきわめて危険度が高く、汎用性を広く求めた総合プランは、多少のテイクダウンを経て進行した。また、エンジンブロックに胴体をはさみこむようなスライド式プラットフォーム方式も提案されたが、飛行中の変形による失速も問題となり、机上のプランに終わった。GP01に採用されたFF-XII コア・ファイターIIは、基本的に空中換装を想定しないこととされ、ドラムモジュールとして機体から独立したコクピットブロックが90度ロールした状態ではさみこまれるスライド式のプラットフォームが採用された。また、換装作業中、Bパーツ（下半身ブロック）は固定されていることが運用条件とされた。"ガンダム" を開発した『Ｖ作戦※21』は、"未知の可能性を持つ新兵器ＭＳ" の運用によって想定される "あらゆる状況" に対応する必要から、母艦となる強襲揚陸艦※22や特殊輸送機※23などが "戦術システム" として並行して開発されたのである。"空中換装" 自体、可能性としてプログラムはしてあったものの、手段としては非常にナンセンスなものであり、せいぜいが無重量空間における慣性飛行状態で行うものとされていた程度だったのだ。実際、戦後のシミュレーション結果からも、実戦において空中換装を行うことは正規の戦術としてリスクが大きすぎることが判明したため、GP01のコア・ファイターIIは、A、Bパーツの空中換装を想定しない機体となった。そのため、航空機形態時の飛行ベクトルとＭＳ形態時の機動軸を一致させる必要がなくなり、機体レイアウトが大幅に変更されたのである。キャノピーは機体のコクピットハッチの真下に位置するため、ガンダムに比べて耐弾性も向上しており、インテークとメインジェネレーターブロックは胸部に収納され、エンジンブロックが背面に露出することで、全長が延長された。機体構造に十分な機能と装備を盛り込むことが可能となったのである。そのため、メインエンジンはＭＳ形態時のメインスラスターとして流用できるほどの出力を獲得することができた。逆に言えば、コア・ファイターIIは、ＭＳ一機を機動可能な程の出力を持つ航空機でもあるのだ。かくして、旧ハービック社の技術力が存分に投入されたGP01用のコア・ファイターIIは、主ユニットを換装することにより、宇宙空間用戦闘機としての運用に加え、脱出専用のユニットとしては破格の航空戦闘能力を持つという驚異的な戦闘機となったのである。しかも、これらの仕様を達成した上で、この機体は "航空機" として非常に高い完成度を持っているのである。コア・ファイターIIで特筆されるのは、高度な空戦能力や速度を達成しながら、安定した飛行が可能であるという点だろう。元々、この機体に採用されているような前進翼は、翼端失速※24が発生せず、超音速領域での機動性も優れている。旧世紀中はダイバージェンス※25などの問題から本格的に発展、普及することはなかったが、ルナ・チタニ

CRUSING RANGE

FF-X-II

FF-X7-Bst

FF-6

FF-X7

用語解説

※18　セイバーフィッシュ
コア・ファイター構想のなかで開発された空間戦闘機。機体構造は通常の航空機と同様だが、宇宙艦を縮小したといえるほどの多機能ぶりを有している。開発にあたっては、機体本体と並行して、コンフォーマルタンク式ブースターも製作された。元々は、ペガサス級に搭載する予定だったが計画自体が変化したため、おもにマゼラン級宇宙戦艦などの艦載機として実戦配備された。型式番号はFF-S3。

※19　ＴＩＮコッド
高々度格闘戦用戦闘機。コア・ファイター構想に基づくバリエーションのひとつで、局地防空戦闘用に開発された。形式番号はFF-6。空中戦能力は高いが、武装のバリエーションや航続距離に問題があった。

※20　ハービック社
航空機メーカー。一年戦争終結後、戦闘の主役が高々度戦闘機からＭＳに移行したことにより、連邦軍からの新規発注が激減したため経営難に陥り、U.C.0082年6月にＡＥ社に吸収合併されてしまう。そのＡＥ社の航空機部門の開発スタッフが、GP01のコア・ブロック・システムの設計にも貢献したことはいうまでもない。

※21　Ｖ作戦
一年戦争時、新型ＭＳと、その母艦の開発、建造および量産、実戦投入、運用などを目的とした計画。それまでに進んでいたＲＸ計画などを統合し、戦術システムとしての展開を考えた兵器体系を生み出すべく立案されたプロジェクト。ガンダムやホワイトベースなどを開発した。試作と量産工程が並立していたため、いくつかの先行量産機も生まれている。

※22　強襲揚陸艦
Ｖ作戦によって連邦製ＭＳの母艦として開発されたＷＢ（ホワイトベース）に代表される特殊艦のこと。ＭＳの運用を前提としつつ、宇宙戦艦や宇宙巡洋艦に準ずる攻撃力も併せ持つため、計画当初は "宇宙空母" あるいは "宇宙攻撃空母" など、艦種や用途も定まらなかったが、最終的に強襲揚陸艦として登録された。

※23　特殊輸送機
ＷＢが前部中央デッキに積載している運搬／回収用の航空機「ガンペリー」のこと。機体容積のほとんどがペイロードという構造で、100tを超える積載量を誇る。複数のＭＳを輸送および戦線への投入が可能。機動性は決して高くはないが、オプションとして6基のミサイルを装備可能。

CORE FIGHTER FF-XII

ウム合金※26などをはじめとする軽量で堅牢な材料が開発されたため、機動性を損なうほどの重量増は無く、また、高度な機体管制システムの成熟などから、姿勢制御用スラスターの援用などによるダイバージェンスの予防など、航空力学的なトラブルをほぼ完璧に防げるようになったため、前進翼を採用することが可能となったのである。逆に、スラット（小翼）や前縁フラップ（下げ翼）などの複雑な機構を必要としない前進翼の方が、コア・ブロックへの変形を前提とするコア・ファイターIIには都合が良かったという側面もあったと言われている。しかも、その機体制御は特別な訓練を受けていなくとも操縦が可能なほど簡便であったと言われており、MSのパイロットと旧世紀の戦闘機パイロットの養成事情の違いなども垣間見える。無論、これは感覚的、あるいは直感的な操作による操縦を可能とするパイロット支援システムによるものだという側面もあるだろうが、それも、この機体が当初から大気圏内と宇宙空間での運用を明確に区別していたからこそのことであり、逆に、航空／航宙機でありながら、重力下仕様の際には“航空機”に特化できたため、“まるで20世紀初頭の複葉機のように操縦できた”とも考えられる。これは、旧ハービック社のスタッフが“航空機”メーカーとしての意地を見せた結果だと言っても過言ではない。まさにハービックの面目躍如と言えるだろう。同型機がアルビオン※27に複数配備されていたのは、実験用の予備というよりも、不足しがちな連邦軍の航空戦力調達へ向けてのデモンストレーションの意味もあったのではないか、という噂も、あながち根拠のないものではない。かくも様々な思惑が交錯する同機ではあったが、デラーズ・フリートとの交戦によってGP01自体が大きな損壊を被り、さらには準戦時状態となった当時の状況から公式記録抹消に至る連邦軍内部のお家騒動に巻き込まれた同機の不運は察するに余りある。ともあれ、本来は主機の交換のみで対応可能であったはずの空間戦闘対応への仕様変更は、大規模な再設計を伴いつつ実施されることとなった。主な改造点は、航空用の空力装備の排除に始まり、メインジェネレーターの高出力化、ビーム・ガン／サーベルユニットのレイアウトの変更、熱核ジェット／ロケット※28から熱核ロケット※29への換装、リバース・スラスターの追加装備など、コクピットブロック以外はほとんど新造されたといっても過言ではない。また、プロペラントタンクを兼ねたユニバーサル・ブースト・ポッドの装備がもっとも特徴的な変更点ではあるが、このポッド自体は当初からの宇宙用装備に織り込み済みのものであった。それよりもむしろ、機体前後部のジョイントが大幅な変更を受けた箇所だといえるだろう。この部位は、本来の設計案では、MS形態時、重力下仕様と同様に固定される予定だったが、コア・ブロックのカバーそのものが、脱出／換装時の障害となり得ることが判明したため、機体後部の強度を確保した上で、ブロック全体がフレキシブルに可動するよう変更された。つまりエンジンブロック自体が、2個のジンバルを持つバーニアスラスターユニットとして機能するように改善されたのである。これによって、エンジンブロックはMS形態時にもボディとは独立して稼働することが可能となり、GP01Fbは、当初の設計案に数倍する機動性を獲得することが可能となった。実戦データのフィードバックもあって、“空間戦闘”に対応すべく基本設計には手が加えられ、機体の前後を接続するジョイント部分の構造も抜本的に見直されることとなった。その変更によって、機体そのものの構造が堅牢となり、MS形態時、機体後部がフレキシブルに可動するようになった。また、ビーム・サーベルのホルダーは機体前部に移設され、両形態時により理想的なポジションをとることが可能となった。この機体が実際に航宙戦闘機として運用されたかどうかは不明だが、実戦においては脱出カプセルとして機能しなかった局面もあったらしく、その後、同型機の採用は見送られている。ただし、『ガンダム開発計画』そのものが連邦軍の公式記録からは抹消されているため、採用の見送りはそのせいであったとするのがもっとも有力な見解であるとされている。

バーニアノズル展開時

CORE FIGHTER FF-XIIFb

用語解説

※24 翼端失速
航空機が超音速を得るために開発された“後退翼”は、翼周辺の気流が外側に流れるため、翼端の境界層が厚くなる。すると翼端では気流が乱れ、揚力を発生させるはずの空気の流れが翼面から剥がれてしまう。これが翼面失速で、機体はピッチアップ（機首が持ち上がる）などの危険な状態に陥る。これを防ぐため、後退翼機の翼は構造が複雑になってしまう傾向がある。

※25 ダイバージェンス
前進翼は、気流が翼端から内側へ流れて失速しようとするが、胴体があるせいで気流は剥がれず、構造上“翼端失速”は起こらない。ただし、飛行中の突風や機体の引き起こしなど、進行方向に対して上向きの角度を持った場合、翼の前方に上向きの力が作用し翼は上方に“ひねられて”しまう。これがダイバージェンスで、翼に充分な強度が無いと、極端な場合、機体が空中分解してしまう。

※26 ルナ・チタニウム合金
月に埋蔵されるチタンを原材料とする合金類の総称。ガンダムの“強さ”の秘訣とも言える装甲材などに使用されている。一年戦争終結後、アステロイドベルトの小惑星基地アクシズに逃げ延びた公国軍残党が、ガンダムに使用されたルナ・チタニウム合金を便宜上「ガンダリウム」と呼び、後にマテリアルや特性別にガンダリウムα、βを経てガンダリウムγを開発する。

※27 アルビオン
U.C.0083年に就航したペガサス級強襲揚陸艦の7番艦。GPシリーズの母艦としてほぼ同時期に建造され、GP01およびGP02Aの重力下試験のため、同機を積載して地球に降下してきた。

※28 熱核ジェット・ロケット
熱核ロケットエンジンの構造に加え、大気もプロペラントとして利用できるシステムのこと。大気圏内でも宇宙空間でも推力を得ることができるハイブリッドエンジンである。大気圏内での稼働に限定した熱核ジェットも存在する。ガンダムのコア・ファイターは、このタイプ。

※29 熱核ロケット
ミノフスキー型の熱核反応炉が生み出す熱などを利用してプロペラントの燃焼を行う構造を持つロケットエンジンシステムのこと。化学反応ロケットのような酸化剤が不要であるため燃焼および積載に際しての効率が良く、装置全体の小型化も可能であるため、MSなどに多く採用されている。

兵装

GPシリーズに専用武装として供給あるいは調達された武装は、そのほとんどが既存の兵器に近いものか、あるいは進化の過渡期にあるものであった。エネルギーCAP※30システムを進化させたエネルギーパックや、GP03 デンドロビウム用に開発されたいくつかのフォールディング（折り畳み）ウエポンなど、コンセプト的には後に継続していたものも存在している。GPシリーズ自体の関連技術は封印されたものの、それらの機体が携行した兵器のほとんどは、軍事機密として規制されることはなかった。なぜなら、同時期の量産型ＭＳなどが使用していたものの同等品か、更新された程度ものだったためである。

GP01の持つビームライフルは、一年戦争時からビーム兵器の開発に携わっていたボウワ社※31製のもので、その威力と精度には定評がある。また、この時点では共通の規格品とはなっていないが、エネルギーパック方式を採用したものであり、出力は1.5MW（メガワット）を確保している。Fbへの改装の際、内蔵デバイスが改良され、同型ながら性能が若干向上している。特徴は、「ジュッテ※32」と呼ばれる小型のビーム・サーベルをバレルの基部に装備していることで、ライフルを保持した状態のままで、敵の近接兵器を回避、防御することが可能となった。これは、中、長距離戦闘から即座に近接戦闘に対応可能な利便性の高い装備であったが、残念ながら後に採用している機体はほとんど見当たらない。ただし、エネルギーパック方式のコンセプトは次世代機にも受け継がれることになる。

シールドは、内周側の塗装面にアンチ・ビーム・コーティング※33が施されており、2～3度ならビーム砲の直撃もコート面が蒸散することにより防御することができるという。また、携行や移送などの場合の配慮として、全長を短縮できるよう設計されており、未使用時の慣性モーメントを多少は軽減できたようだ。

ビーム・サーベルは、コア・ファイターに装備されている状態でビーム・ガンとしても使用できるが、その威力は威嚇や撹乱以上には実効性がなく、実戦においては、ほとんど使い物にならないと言われていた。Fbへの改装により、主機のジェネレーター出力が向上したことに伴って、メーカーのＡＥブラッシュ社※34は、かねて開発中だった改良型と交換し、併せてホルダー部分の移設と改造を施し、射角を変更できるようにした上で、ＭＳ形態時でもビーム・ガンとして使用可能とした。前のモデルが「実戦においてはほとんど使い物にならない」と言われていたことを考えれば、長足の進歩と言えるだろう。

本機は他に、同時期に運用されていた連邦系ＭＳの標準兵装である90mmマシンガンも装備、運用していた。

「ガンダム開発計画」によって試作されたRX-78GP01をはじめとするタイプの異なる“ガンダム”カテゴリーの“ＧＰシリーズ”は、それぞれGP01がゼフィランサス、GP02がサイサリス、以下、デンドロビウム、ガーベラなどの花の名で呼ばれていた。連邦軍に対しては3タイプのガンダムが納入され、全て機体がデラーズ・フリートとの戦いにおいて実戦投入され、損壊している。その後、「星の屑作戦※35」に関連する事象そのものが連邦軍によって隠蔽されたため、公的には存在しない機体となっている。連邦軍内部でも、計画そのものが放棄された形で処理されており、連邦軍が核運用を前提とした兵器を開発していたというスキャンダルと、戦後最大規模のコロニー墜落事故の真相と共に、デラーズ紛争に関わる機密事項として公式記録から抹消されている。そのため、この計画によって開発された関連技術も、そのほとんどが軍事機密として封印されてしまい、ある時点まで転用も援用も不可能となってしまったのである。

実際には、ガンダム開発計画そのものが正規の予算を獲得していたものではなかったため、連邦政府の監査機関から査察が入るようなことはなかったものの、ガンダム開発計画の挫折は、連邦軍内部に秘密兵器開発の民間委託という方針に危機管理や情報統制上の問題点があることを露呈させてしまったのである。無論、量産機の生産などの民間委託はある程度継続されたが、U.C.0083年以降からある時期まで、ＭＳの新規開発は基本的に連邦軍主導で行われるようになった。

とはいえ、特にＭＳの携行武装などは、すでに基本的な特許などが公開されていたものも多く、関連技術のすべてを覆い隠す事は事実上不可能であったため、書類上の操作で処理されていたものもあったようだ。

しかし、ガンダム開発計画の一方の主体であったＡＥ社は、連邦軍の指定する機密を漏洩させた場合、あるいは、その技術を使用したＭＳなどを連邦軍に先行して公にした場合、大変な違約金を徴収されることとなった。のみならず、連邦政府との関係も悪化しかねない。ＡＥ社は連邦軍が提示した

マシンガン分解時

MACHINE GUN
HFW-GMG·MG79-90mm

用語解説

※30　エネルギーCAP
メガ粒子を縮退寸前の状態で蓄積する技術のこと。これによって連邦軍は、一年戦争当時、戦艦でなければ搭載できなかったメガ粒子砲をビーム・ライフルのサイズまで小型化し、ガンダムなどのＭＳの主武装とすることに成功した。メガ粒子砲はエネルギーの変換効率が高く、当時のレーザー砲の四倍以上の性能を持ち、荷電粒子砲と比較して地磁気などの影響を受けにくいという利点がある。

※31　ボウワ社
連邦軍のビーム兵器開発において主導的な役割を演じた企業。メガ粒子砲の小型化に際し、エネルギーＣＡＰシステムの理論確立に大いに貢献した。GP01に採用されたビーム・ライフルなども生産しており、ジュッテデバイスの提案と実装もボウワが行ったと言われている。

※32　ジュッテ
江戸時代に捕吏が持っていた道具。長さ45～50cmほどの鉄棒で、手もと近くに鉤があり、刀剣による斬撃を防ぐ。厳密には「じって」と読む。GP01およびGP03の専用ビーム・ライフルのバレル下部には、敵のビーム・サーベルを防御するため特殊なビーム刃を発生するデバイスが据えられており、それが形成するビームの形状と機能が“十手”に酷似しているためこう呼ばれる。

※33　アンチ・ビーム・コーティング
メガ粒子砲の持つ高エネルギーを蒸散、減免する効果のある塗料や素材が使われているものや領域のこと。ビームを反射、拡散させるビーム・バリアとして機能するＩ（アイ）フィールド・ジェネレーターなどに比べ効果は薄いが、安価な上それなりに有効であるため、最終装甲やシールドなどの防御装備に施されることが多い。

※34　ＡＥブラッシュ社
業務用レーザー発振機を開発していたブラッシュ社をＡＥ社が買収し設立した。メガ粒子砲やビーム・サーベルなどの発振デバイスおよびコンデンサー、ポンピングシステム部材の開発、製造、販売および供給のほか、アッセンブル後の調整やチューンなども請け負っていた。

GP-01 ZEPHYRANTHES

ARMAMENTS

BEAM RIFLE
XBR-BOWA M-82-05H/06A

ビーム・ライフルメンテナンス時

条件を承伏するしかなかった。連邦軍という最大の顧客を確保するためには、それ以外の選択肢は存在しなかったのである。その意味で、ＡＥ社も、星の屑作戦の被害者だったと言うこともできるだろう。しかも、ＧＰシリーズ開発のための膨大な投資は、ほとんど回収できないままであったと言われている。しかし、ＭＳ関連技術のうち、特に武装関係の関連技術は、月企業連合体※36をはじめとする経済界などによるロビー活動※37の甲斐もあって、特に機密度の高いものでない限り、制限されることは無かったようだ。

ちなみに、GP01の別名「ゼフィランサス」はＡＥ社の開発部門が付けたある種のコードネームである。意味は「タマスダレ」のことで、花言葉は「期待」または「純白の愛」「清い愛」だという。

BEAM SABER
A.E.Blash･XB-G-06（07）/Du.02（05）

SHIELD
RX･V-Sh-023F

用語解説

※35　星の屑作戦
U.C.0083年にデラーズ・フリートが実行した反抗作戦。連邦軍の極秘プロジェクトであるガンダム開発計画やコロニー移送計画を利用し、一年戦争時と比較して圧倒的に少数規模の戦力でコロニー落しを敢行した。しかし、この事件は長い間、秘匿されコロニー落としもコロニー公社の輸送ミスでの落着として処理されていた。この時の事件への対応を巡って連邦軍内部の勢力図が一変し、ティターンズ設立のほぼ直接的な要因となった。

※36　月企業連合体
主に月面の恒久都市などに拠点を持つ企業による地球圏屈指の経済団体。政財界に対して大きな発言力を持ち、連邦政府に対しても活発なロビー活動などを展開している。

※37　ロビー活動
一般にはホテルや劇場の入り口にある広間やホール、議会の控え室などのことだが、転じて、議員に対して行う陳情や、その活動をする人々や圧力団体のことを指すようになった。議員が院外者と面会するロビーをおもな舞台として、特定の団体の利益のために議会に働きかけ、請願や陳情を仲介する院外運動団体の運動員などのことを「ロビイスト」と呼ぶ。

U.C.0099
宇宙世紀のジャーナル誌!!
Anaheim Journal
[アナハイム・ジャーナル]
フォンブラウン~地球2極編集!!
宇宙世紀最大のMSメーカー、
アナハイムエレクトロニクス社の全貌を一挙公開!!
Winter on Sale!
enterbrain

0083年から16年後・・・・・

0099年の大スクープ!!

AE released having made the innovative model

私の手元に、MSが写された数点の写真がある。日付はすべてU.C.0083年のものだ。

今から16年前のU.C.0083年——人類の半数を死に至らしめた未曾有の大戦乱、一年戦争が終結して3年。地球圏が目覚しい復興を遂げつつあった時期であると同時に、北米大陸へのコロニー落下という事故が発生し、ティターンズが結成された年でもあった。復興、社会不安、そして地球圏を再び戦乱へと導く軍靴の音が聞こえ始めた年、それがU.C.0083年の印象である。

私事で恐縮だが、U.C.0083年当時、私はアナハイム・エレクトロニクス(編注:以下AE)の航宙技術部に勤めていた。一年戦争当時、フォン・ブラウン市立大学の大学院生だった私は、MSの驚異的性能を知り衝撃を受けた。MSに携わる仕事に就きたいと思うようになった私は、戦後、MS産業部門を設立したAEに入社し、フォン・ブラウン支社に配属されることになった(残念ながらMS部門には編入されなかったが)。

そしてU.C.0083年初頭、AEの一部にある噂が流れた。それはMS部門がまったく前例のない新機軸MSを開発しているというものだった。AEがMSを開発する——それは革命的なことといえた。当時、AEは完全新設計のMSなど開発したことなどなかったからだ。気になった私は、MS部門で働く友人にその噂について尋ねたことがあったが、彼は「今、面白いことをやっている。それ以上は言えないよ」と否定も肯定もしなかった。

その後、私が仕事に忙殺されていたことや異動があったこともあり、その噂について詳しく聞く機会を逸してしまった。また、U.C.0084年にRMS-106ハイザックが発表されたこともあって、当時は「U.C.0083年の噂=ハイザック」であると漠然と思い込んでもいた。

月日は流れU.C.0080年代末、MS研究者を悩ませる問題が発生していた。U.C.0087年頃、第2世代MSや可変MSなどの爆発的進化を遂げたMSであるが、関連技術の出現があまりに唐突で、それ以前のMSとの間に埋めきれない(溝=ミッシングリンク)が存在するということだった。

その頃、AEを退社し、文筆業の真似事を始めていた私も、"MSのミッシングリンク"の謎に挑んだひとりであった。そんな私の頭をよぎったのは、例のU.C.0083年の噂だった。噂になったMSはハイザックのことではない、と確信したまではいいが、AEを辞したばかりの私には調査手段は少なく、真相にたどり着くことはできなかった。

"ミッシングリンク"が様々な推論を呼ぶようになって10年近くが経過した先日、AEからある資料——本文冒頭で語ったMSのフォトもその一部だ——が公開された。資料はたった数ページのものであったが、その内容はすべてのMS研究者を驚嘆させるに足るものであった。

『U.C.0083年度試作MS群』に関して——そう題された資料は、「U.C.0084年までAEは完全オリジナルのMSを完成させ得なかった」という説を覆すだけでなく、添付された写真には明かにその後のMSに影響を与えたと思われる技術が散見された。これらの資料の開示により"MSのミッシングリンク"の謎が解明される可能性が極めて高くなっているのだ。

資料公開後、私は幸運にも試作MS群に関った人々に取材する機会を得た。そこで私は新たな衝撃を受けた。それは試作MS群の先進性や、MS開発系譜における重要性だけではない。

『アナハイム・ジャーナル通巻100号=25周年記念号』では、今回おこなった一連の取材で見えてきた、試作MS群が"MS産業史"で果たした役割、そして今後のAE製MSについて紹介する予定である。

(文責=アート・A・アーデン)

<著者解説>

アート・A・アーデン

ノンフィクション・ライター。U.C.0056年サイド6生まれ。フォン・ブラウン市立大学機械工学部卒業後、AEフォン・ブラウン、同グラナダ勤務を経て独立、文筆業へ。執筆範囲は、科学、歴史・文化、社会問題など幅広い。U.C.0094年、『文明の轍』(アナハイム・パブリッシング)で第11回グリーネマイヤー賞を受賞。近著に『主戦論への愚札』(ローサイス出版)、『モビル・スーツ—ネクスト・シークエンス』(十翼社)、『宇宙世紀・六つの論点』(アナハイム・パブリッシング)がある。

※このマニュアル上の表現は、機動戦士ガンダムの設定に合わせて創造された物であり現実の団体、個人には一切関係ありません。

カラーガイド、マーク指定位置

RX-78 GP-01GUNDAM GP01/Fb Coloring

※下のフォトに指示の無いシールは完成写真を参考に、好みの場所に貼ってください。
※○数字は、シールの番号です。

RX-78 GP01

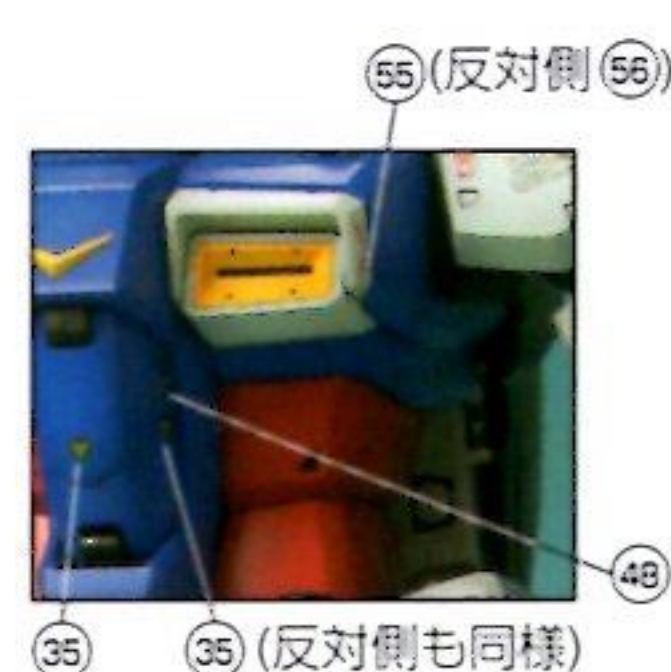
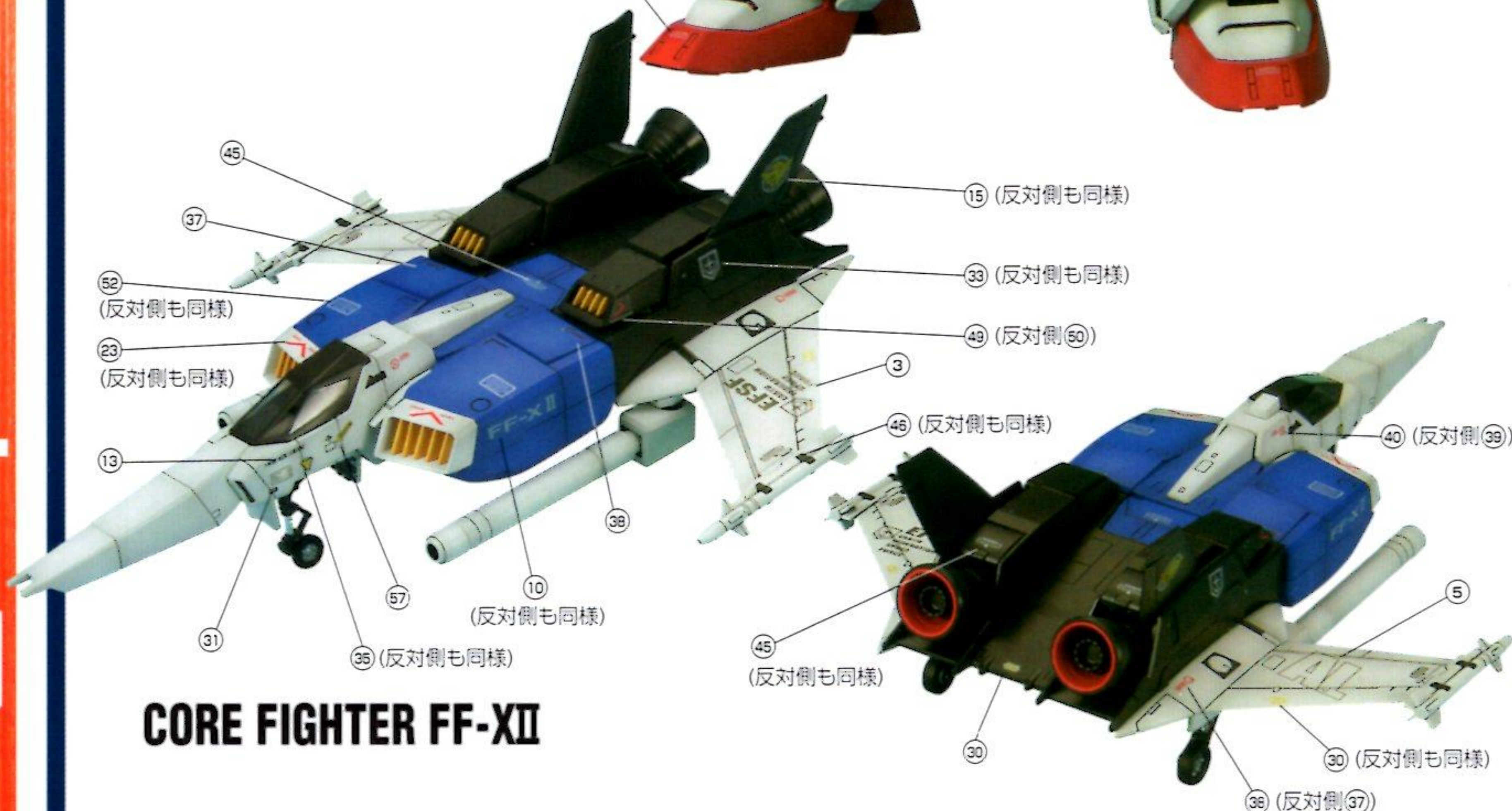
CORE FIGHTER FF-XII

E.F.S.F. PROTOTYPE MULTIPURPOSE MOBILE SUIT RX-78 GP01 GUNDAM GP01/Fb

COLOR GUIDE , MARK LOCATION

※曲面等へはりこむ場合には、
切り込みを入れるとよいでしょう。

RX-78 GP01Fb

CORE FIGHTER FF-XⅡFb

マークガイド

- 連邦軍のペガサス級強襲揚陸艦アルビオンのエンブレム。
- オーストラリアのトリントン基地のエンブレム。
- 日用品から軍事兵器まで手掛ける巨大複合企業アナハイム・エレクトロニクスのシンボルマーク。
- 胸部エアインテークの冷却システムに関する整備上の警告表示。
- 外装をマウントする特殊ボルトの位置を示す。
- アンバックシステムの荷重移動ブロックを示す。
- 整備時にこの上に乗らないための警告表記。
- 非常時にコクピットハッチを強制解放するためのスイッチ。
- 整備時の検査項目に関する注意表記。
- カタパルト射出の際、射出圧力を決定するためのデータを記入するスペース。

GP01指定色

本体等ホワイト部分の塗装色
ホワイト(100%)+デイトナグリーン少量
+ブラック少量

胸部等ブルー部分の塗装色
コバルトブルー(60%)+
ホワイト(30%)+インディブルー(10%)

インテーク部等イエロー部分の塗装色
イエロー(50%)+ホワイト(30%)
+オレンジイエロー(20%)

関節等ダークグレー部分の塗装色
ミッドナイトブルー(100%)

ツマ先等レッド部分の塗装色
レッド(100%)

後頭部センサー等
クリヤーグリーン部分の塗装色
クリヤーグリーン(100%)

ビームライフルセンサー等
クリヤーレッド部分の塗装色
クリヤーレッド(100%)

メンテナンスハンガー、グレー部分の塗装色
ニュートラルグレー(70%)
+ブラック(30%)

©創通エージェンシー・サンライズ

PERFECT GRADE

RX-78 GP01 GUNDAM GP01/Fb

Ver.1.0

BANDAI

BANDAI 2003 MADE IN JAPAN

CONSTRUCTION MANUAL

RX-78 GP01

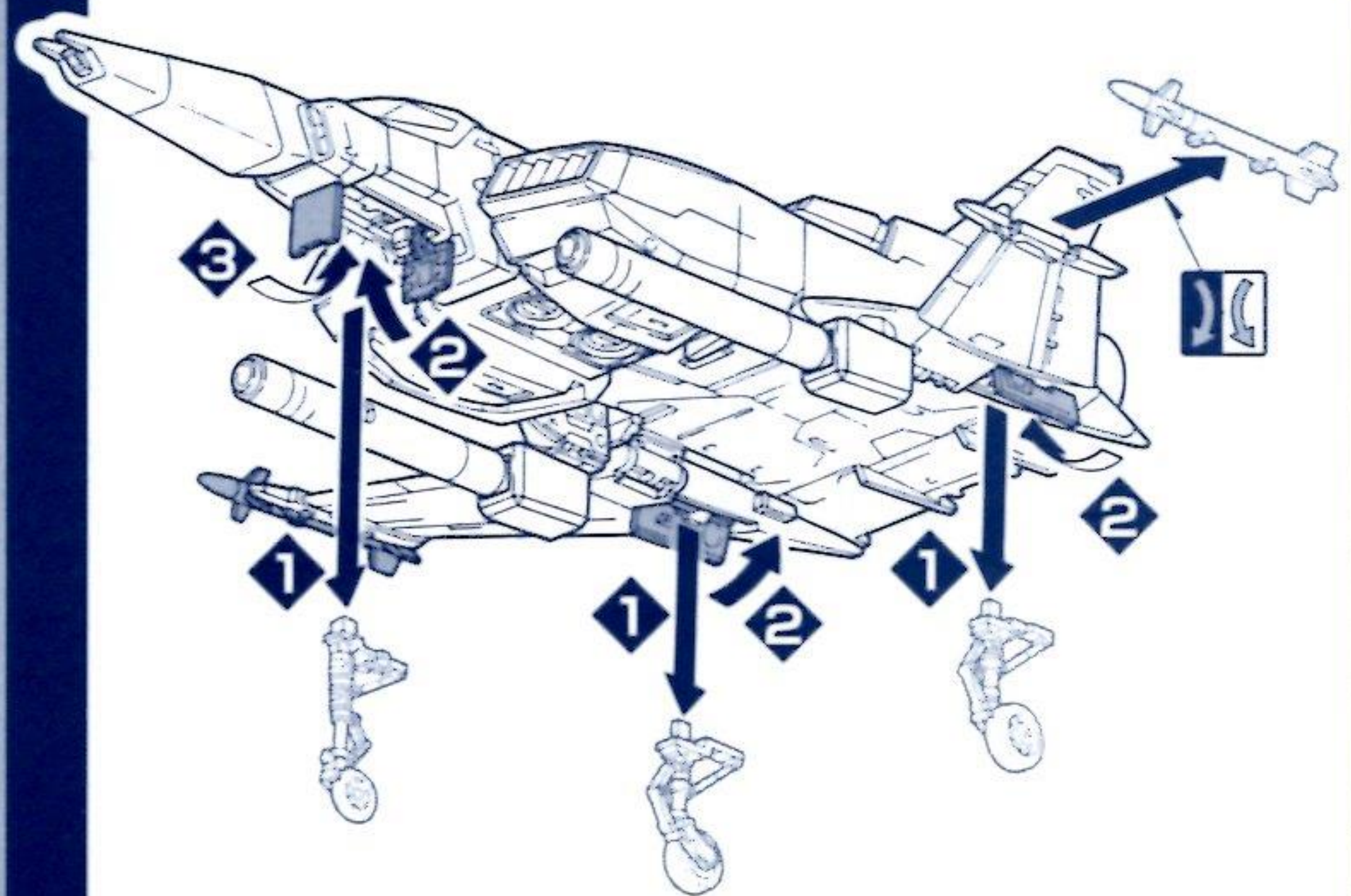
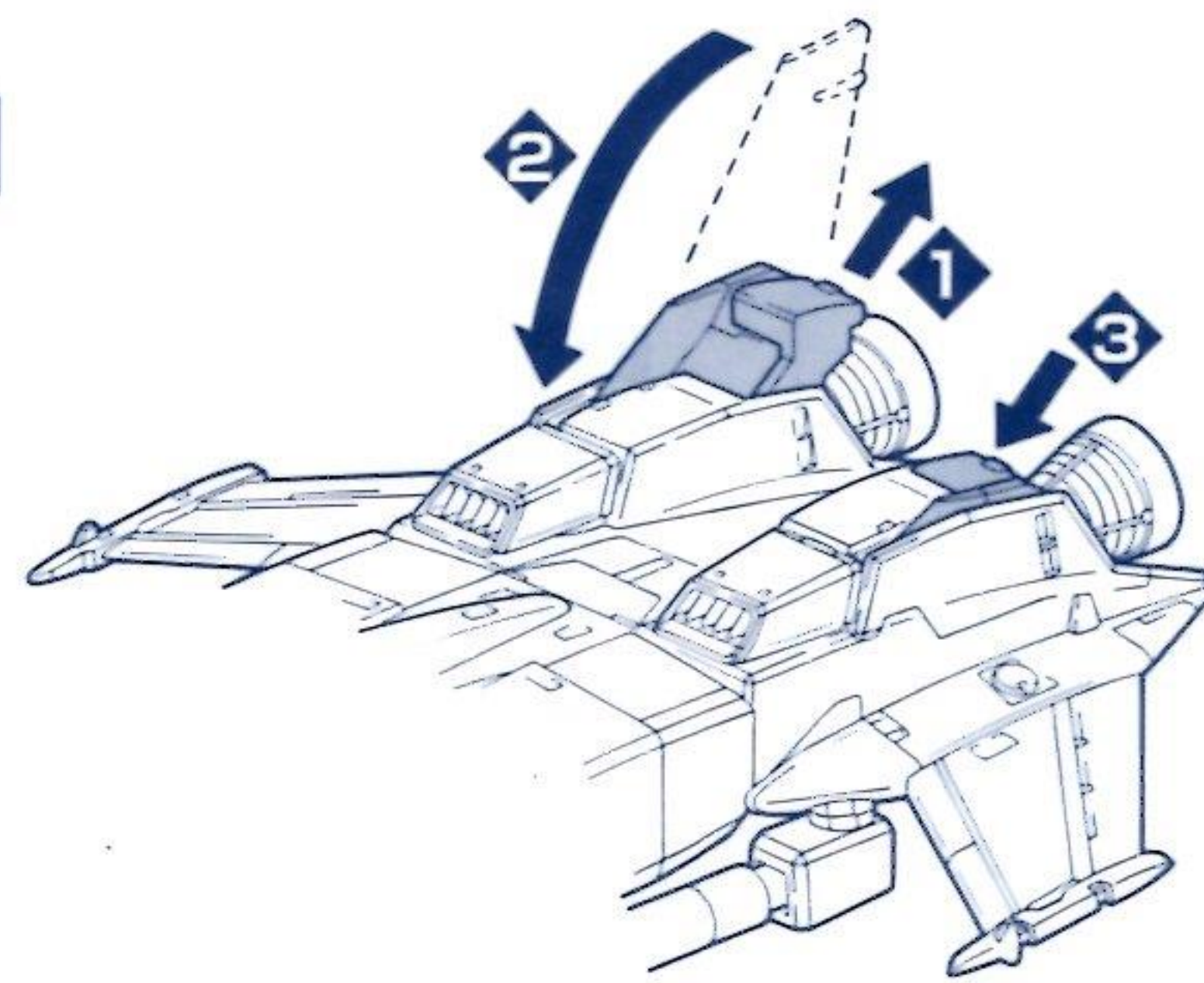
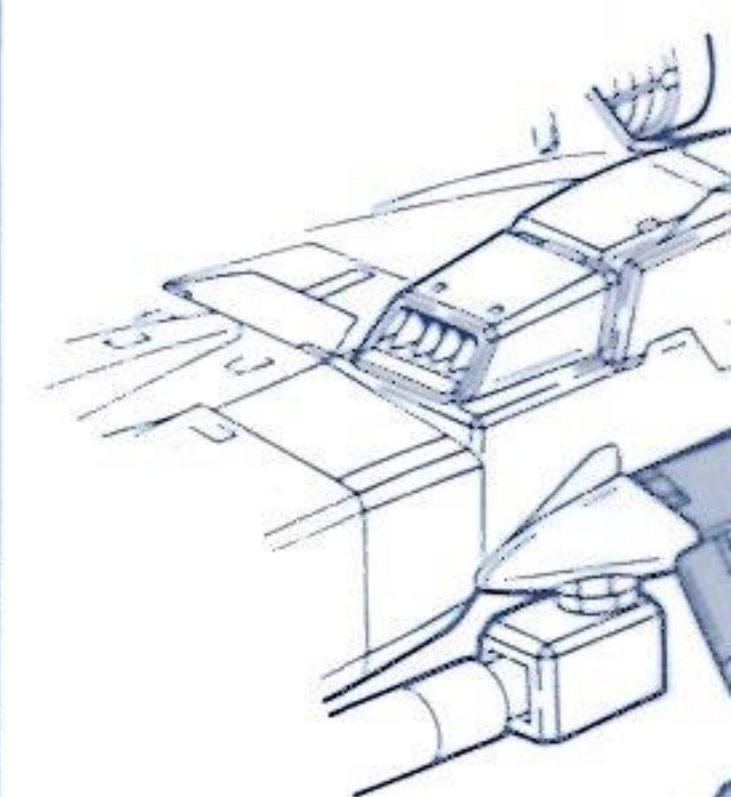
GUNDAM GP01/Fb

E.F.S.F. PROTOTYPE MULTIPURPOSE MOBILE SUIT

■コア・ファイターの変形

CORE FIGHTER FF-XⅡ

Transformation Core Block System

1

2

3

6

7

8

CORE FIGHTER FF-XⅡFb

Transformation Core Block System

1

2

3

6

7

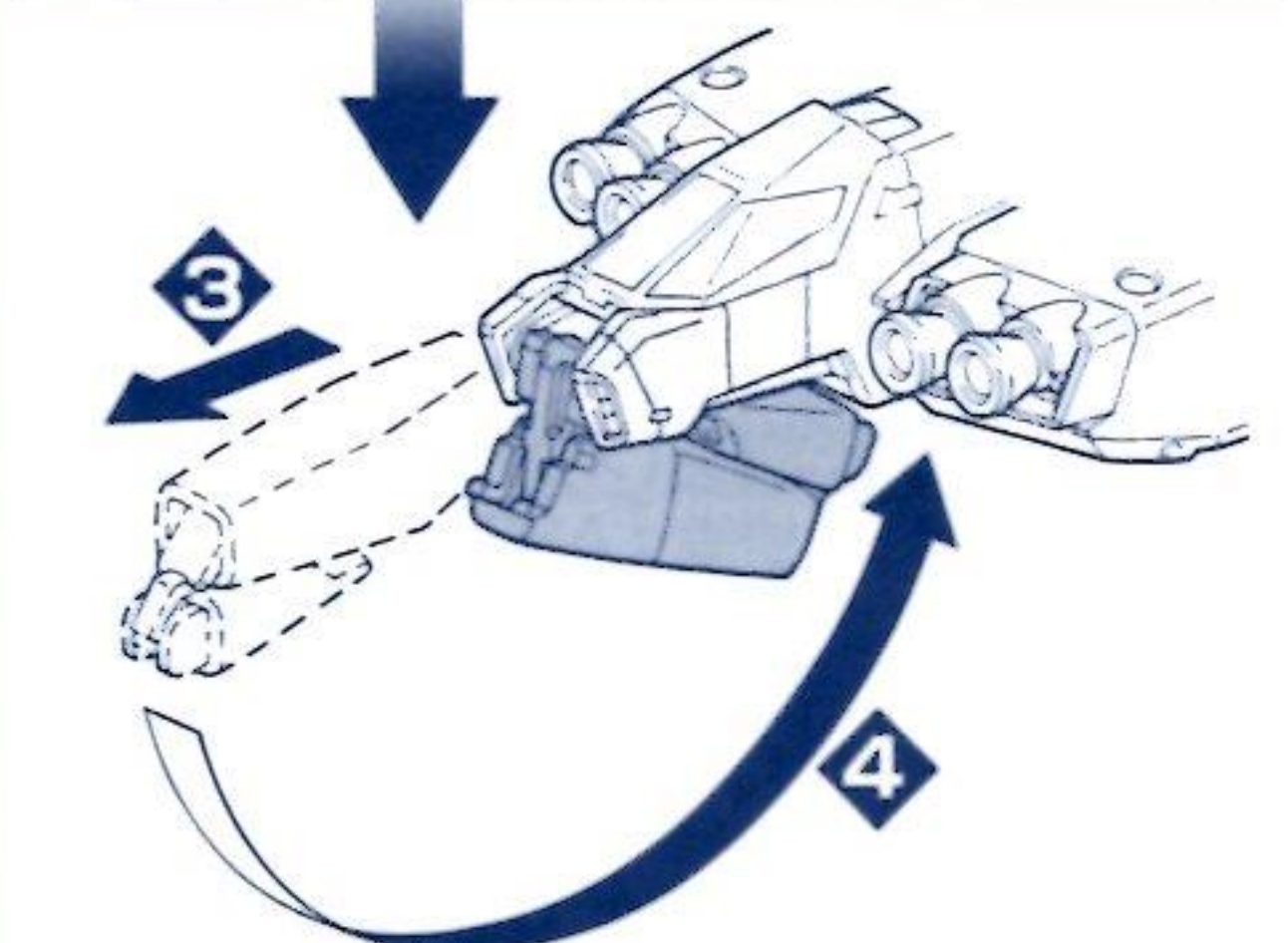
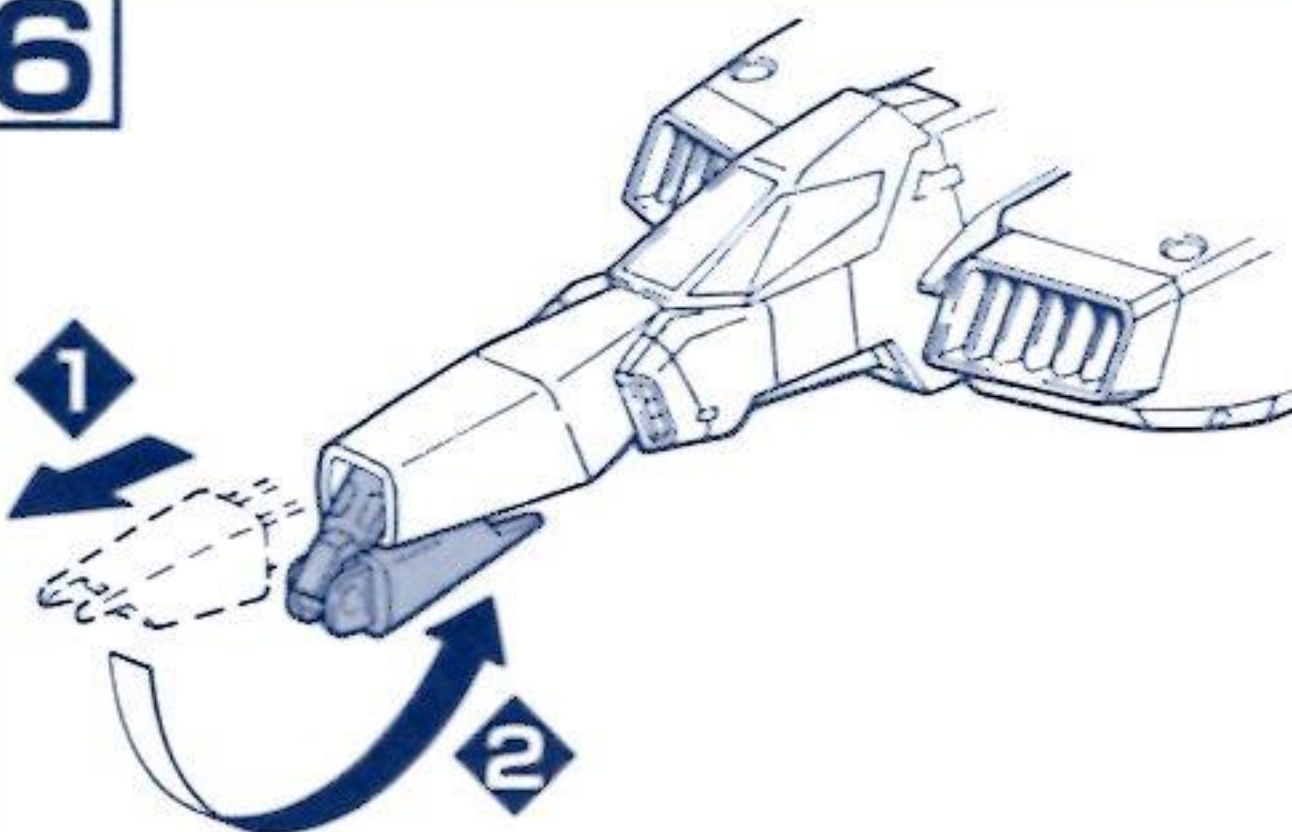
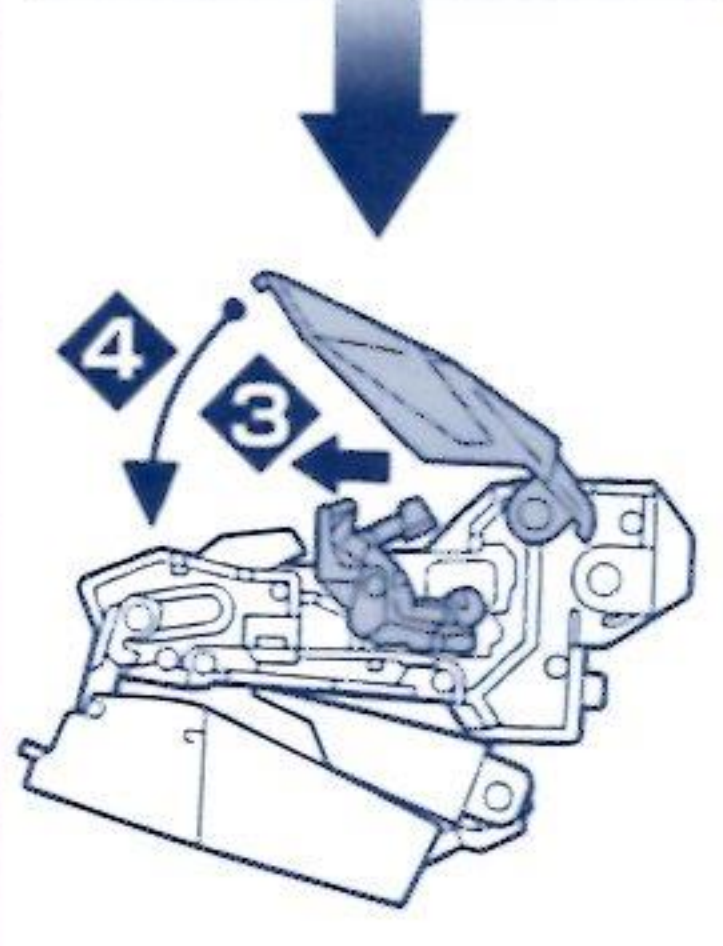
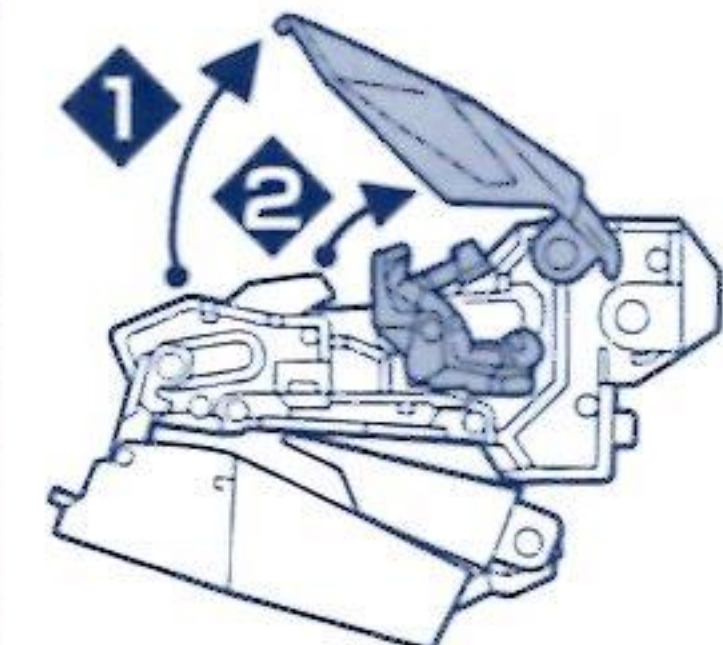
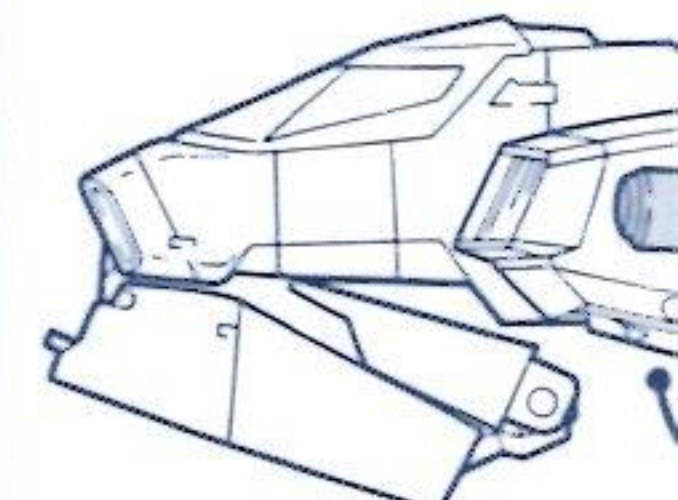
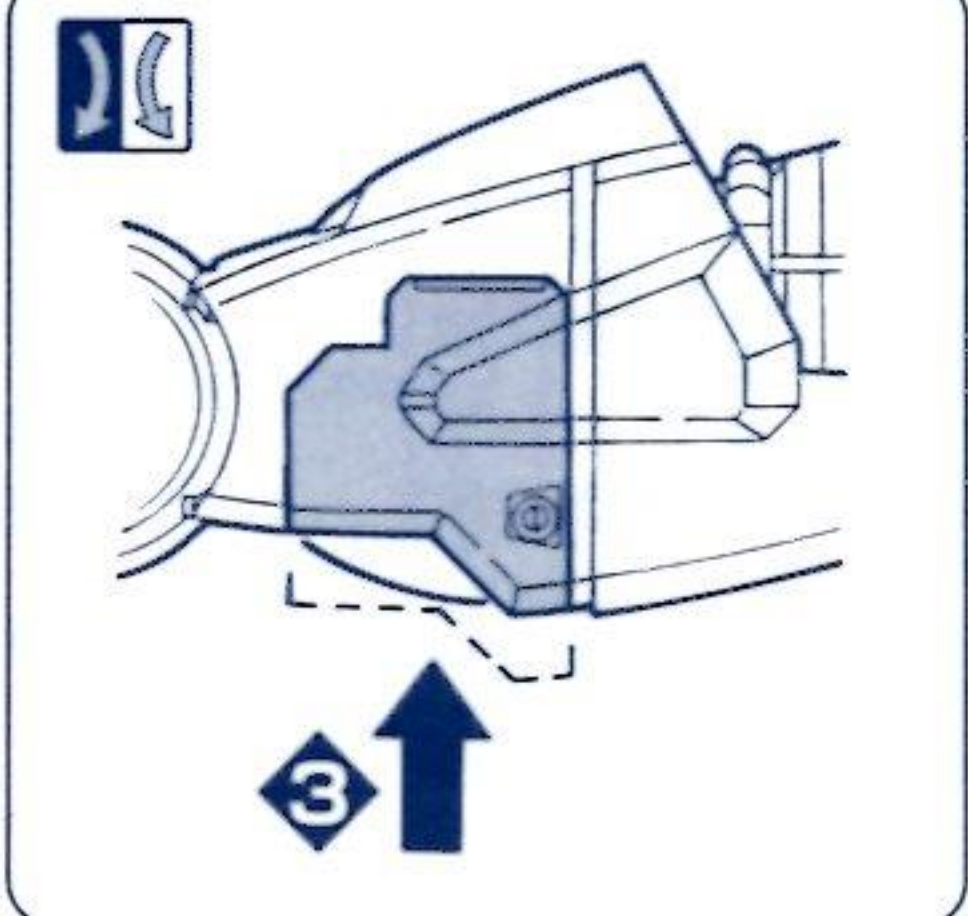
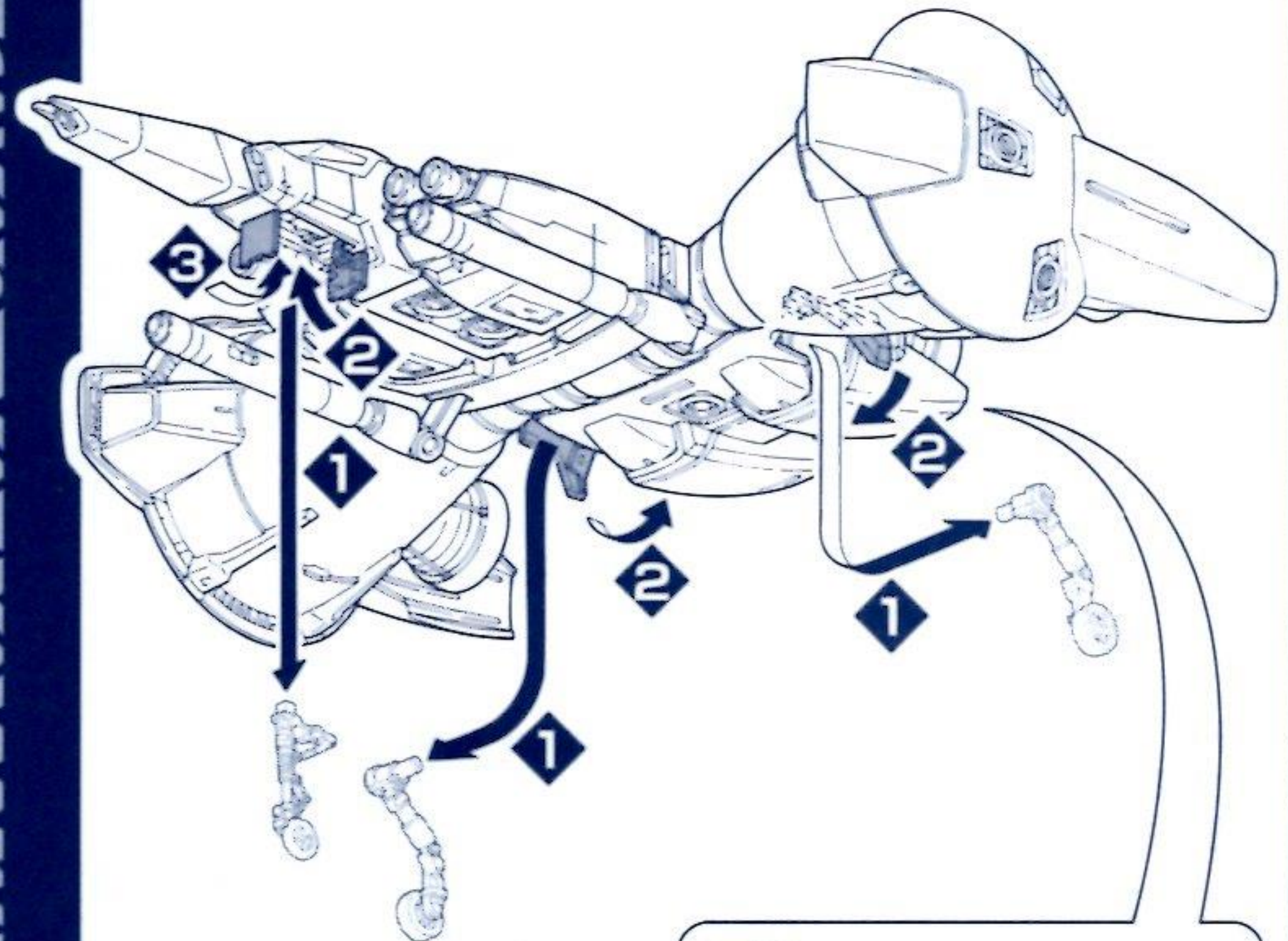
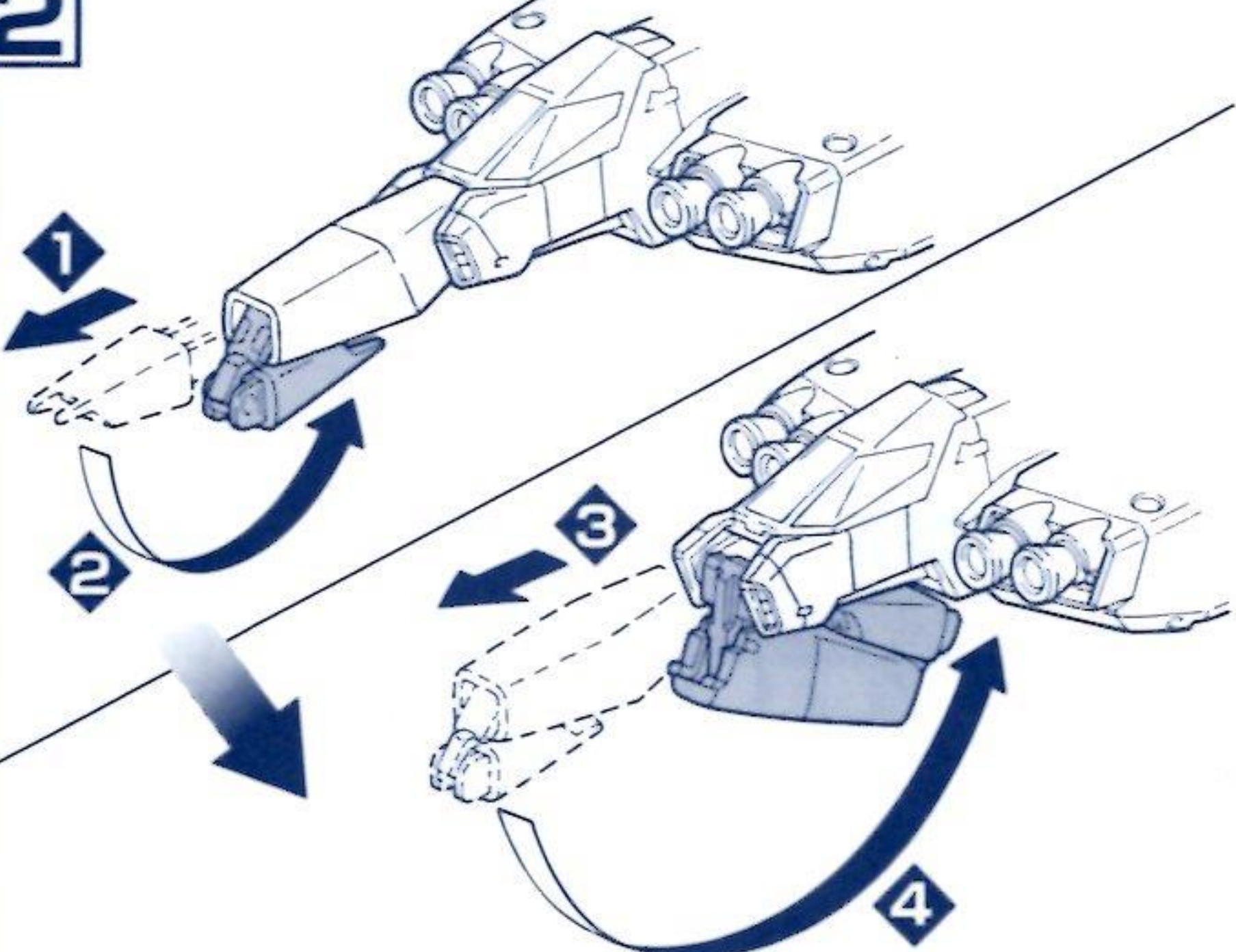
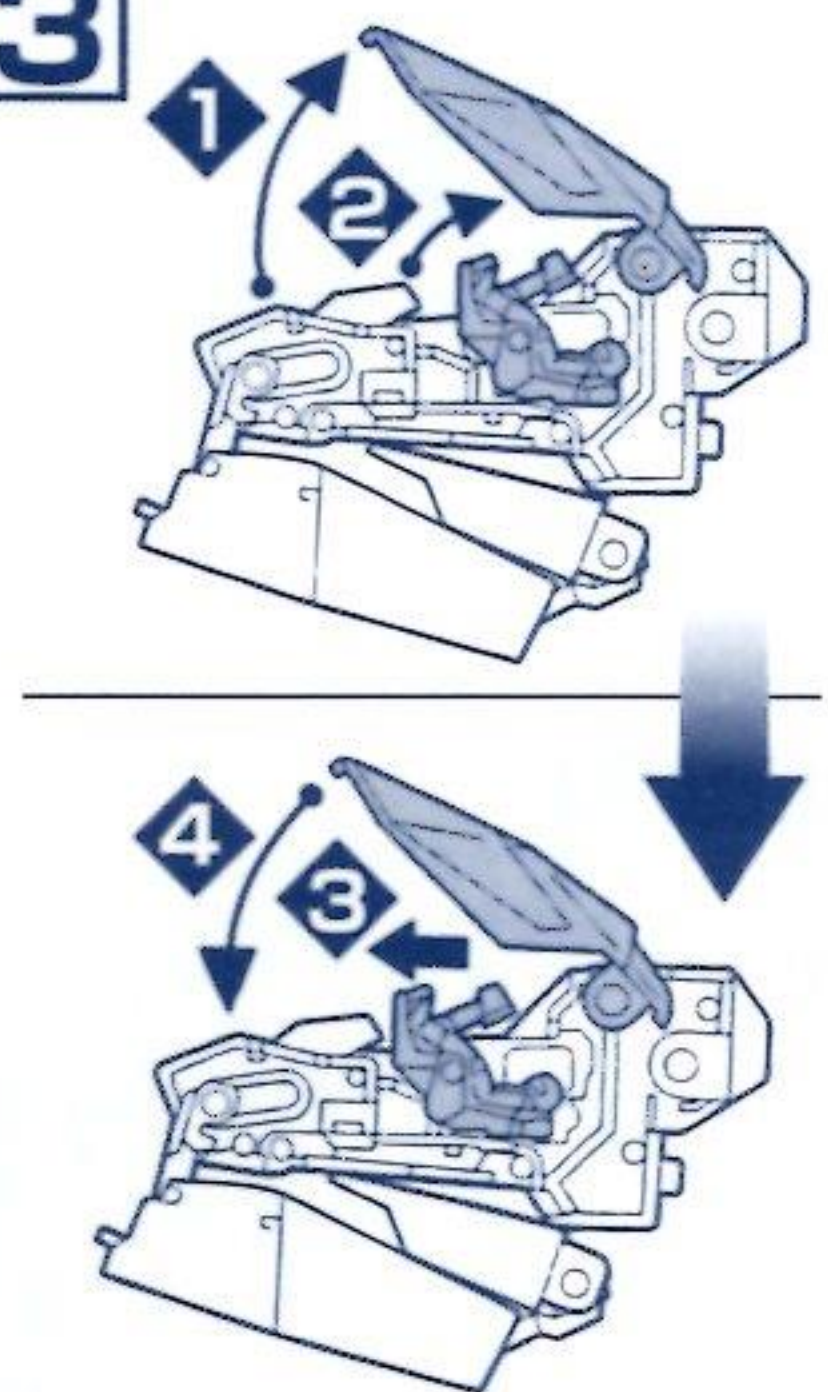
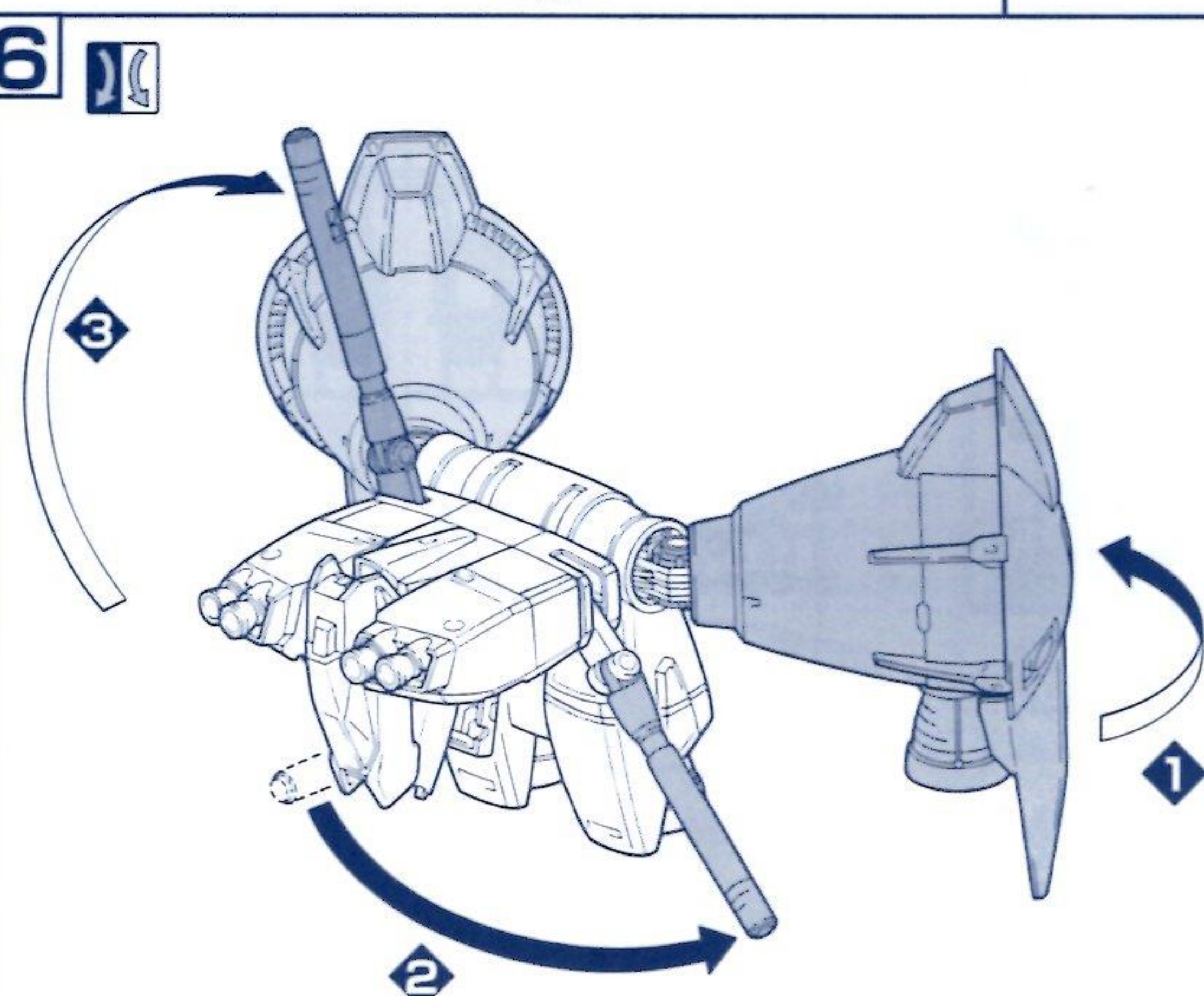
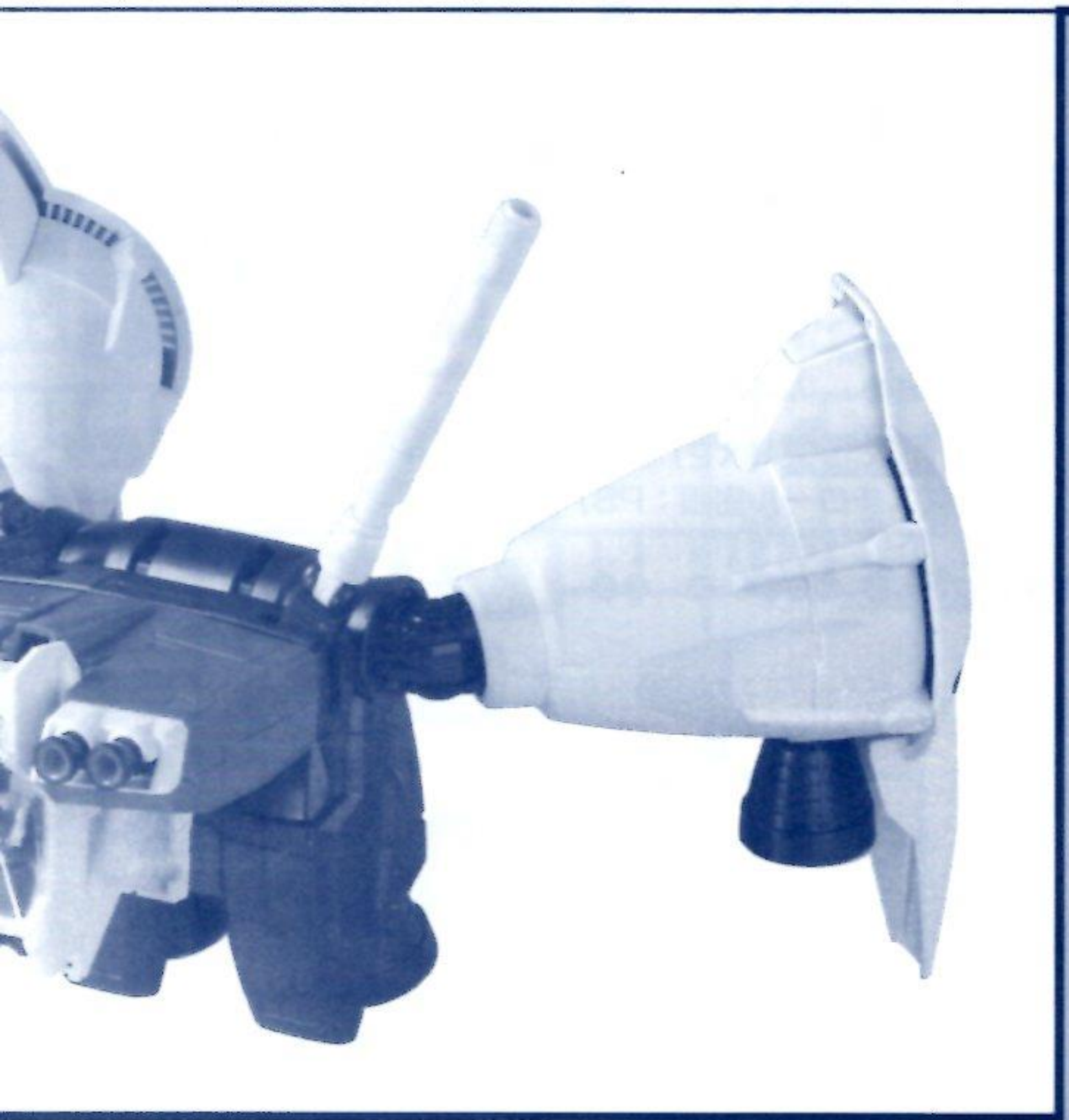
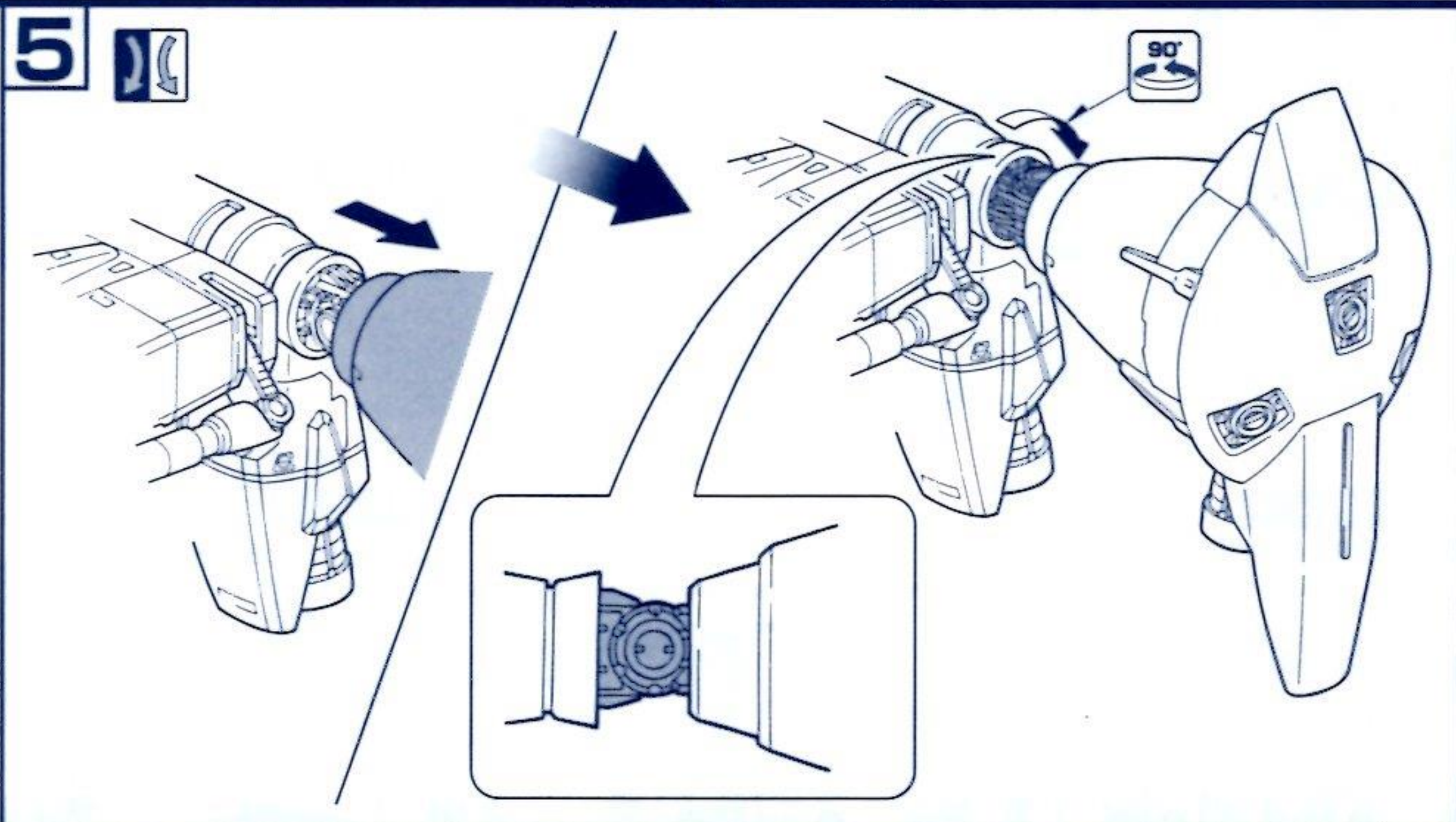
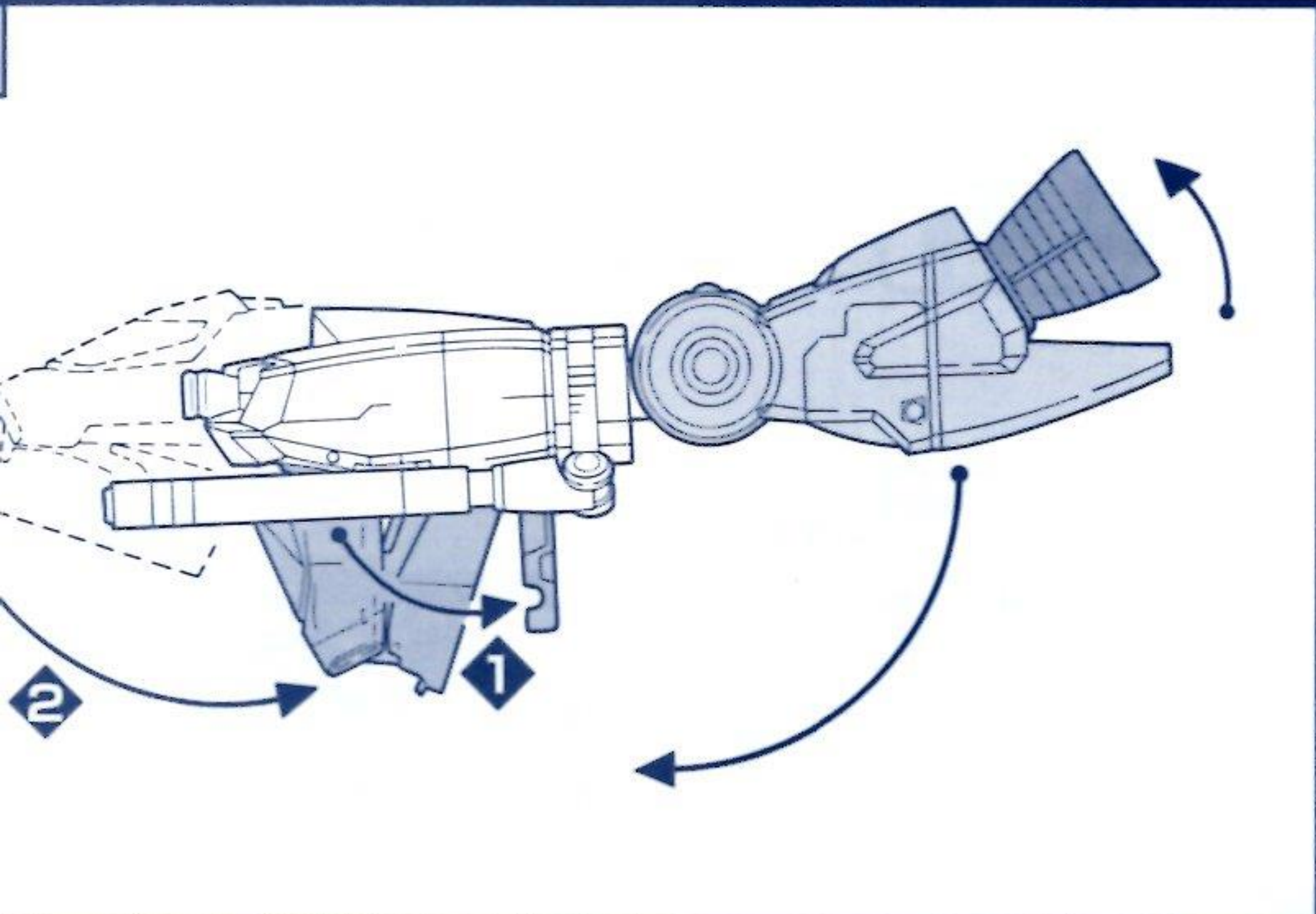
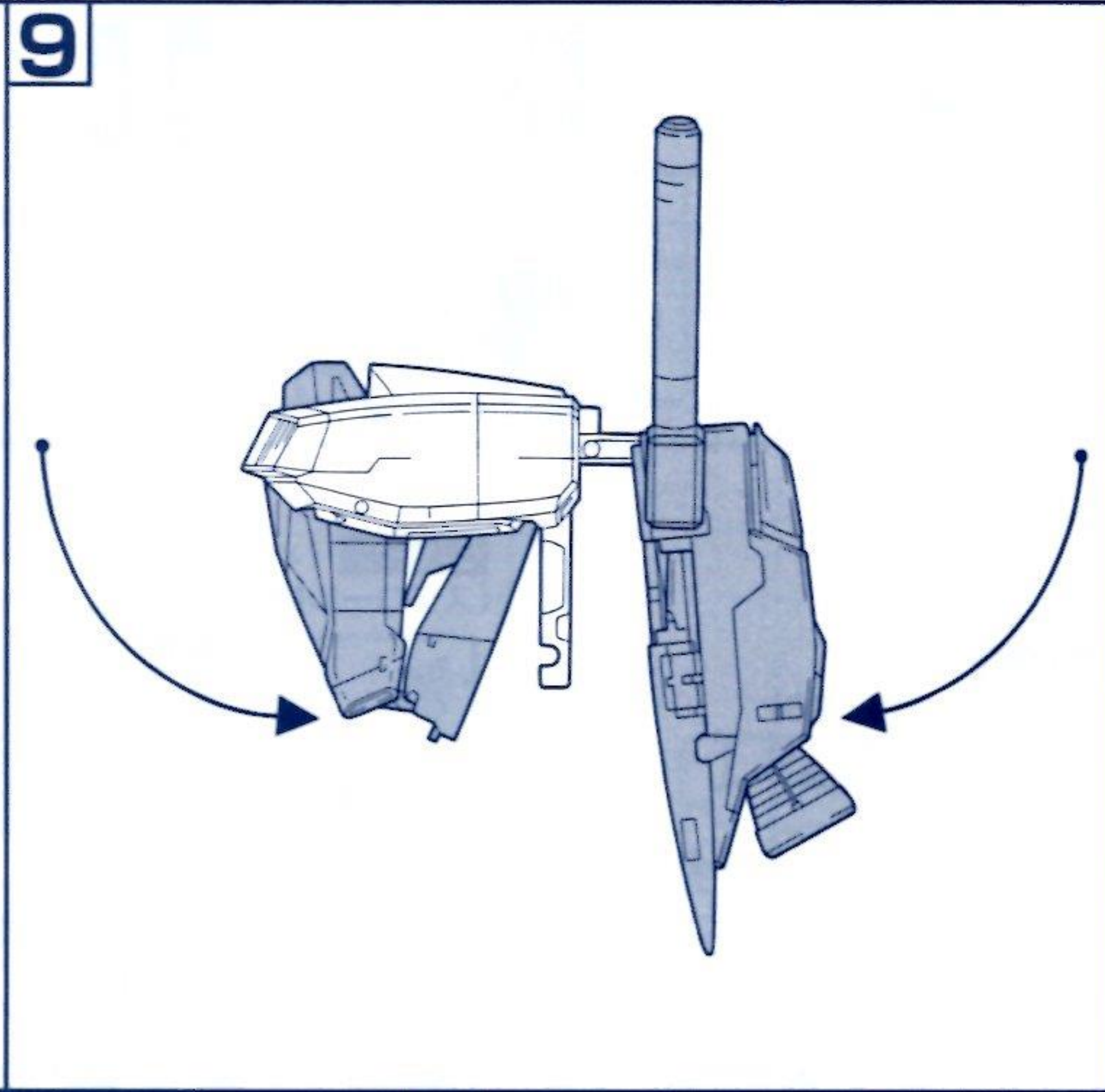
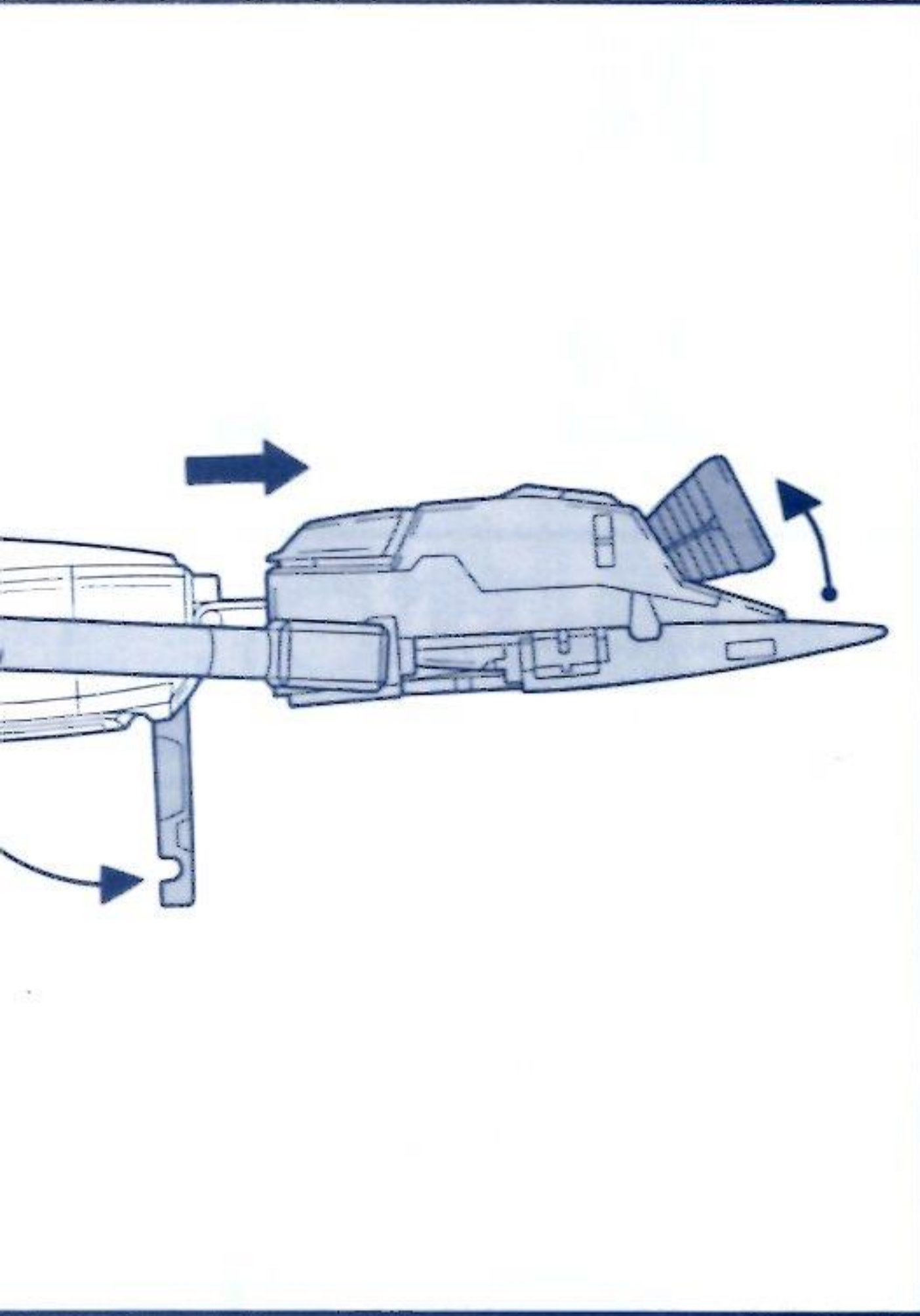
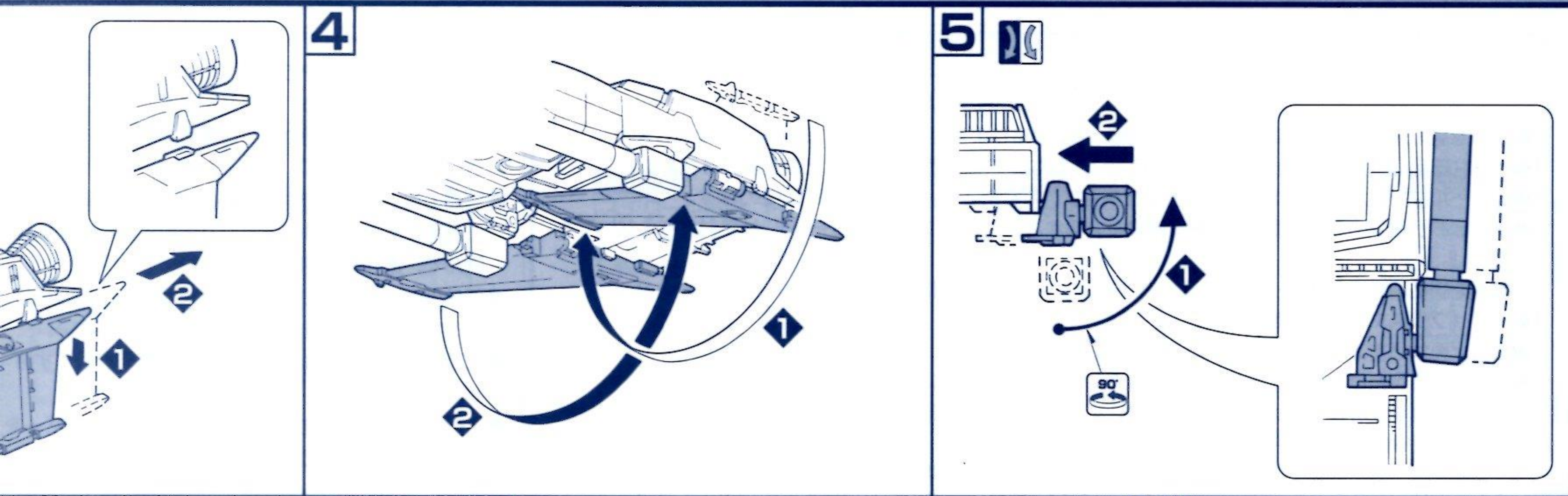
TRANSFORMATION OF CORE FIGHTER

4

5

9

10

5

⚠ 注　意

必ずお読みください

●この商品の対象年齢は15才以上です。〈鋭い部品がありますので、安全上15才未満には適しません。〉
●小さな部品、電池(別売り)を口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
●ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
●小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところに保管し、お子様には絶対に与えないでください。

《電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。》
●＋－（プラスマイナス）を正しくセットしてください。
●遊んだ後は必ずスイッチを切り、電池をはずしてください。
●ショートさせたり、充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。
●万一、電池から漏れた液が目に入った時は、すぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に付いた時は水で洗ってください。

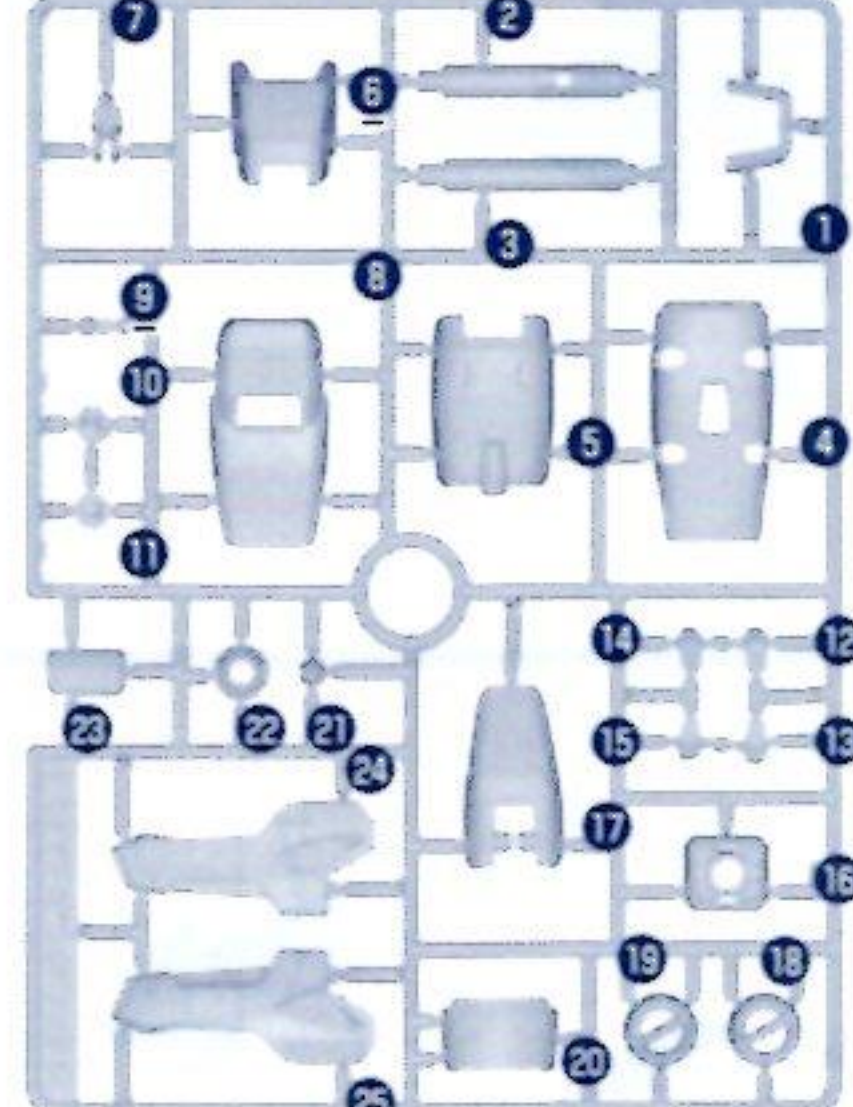
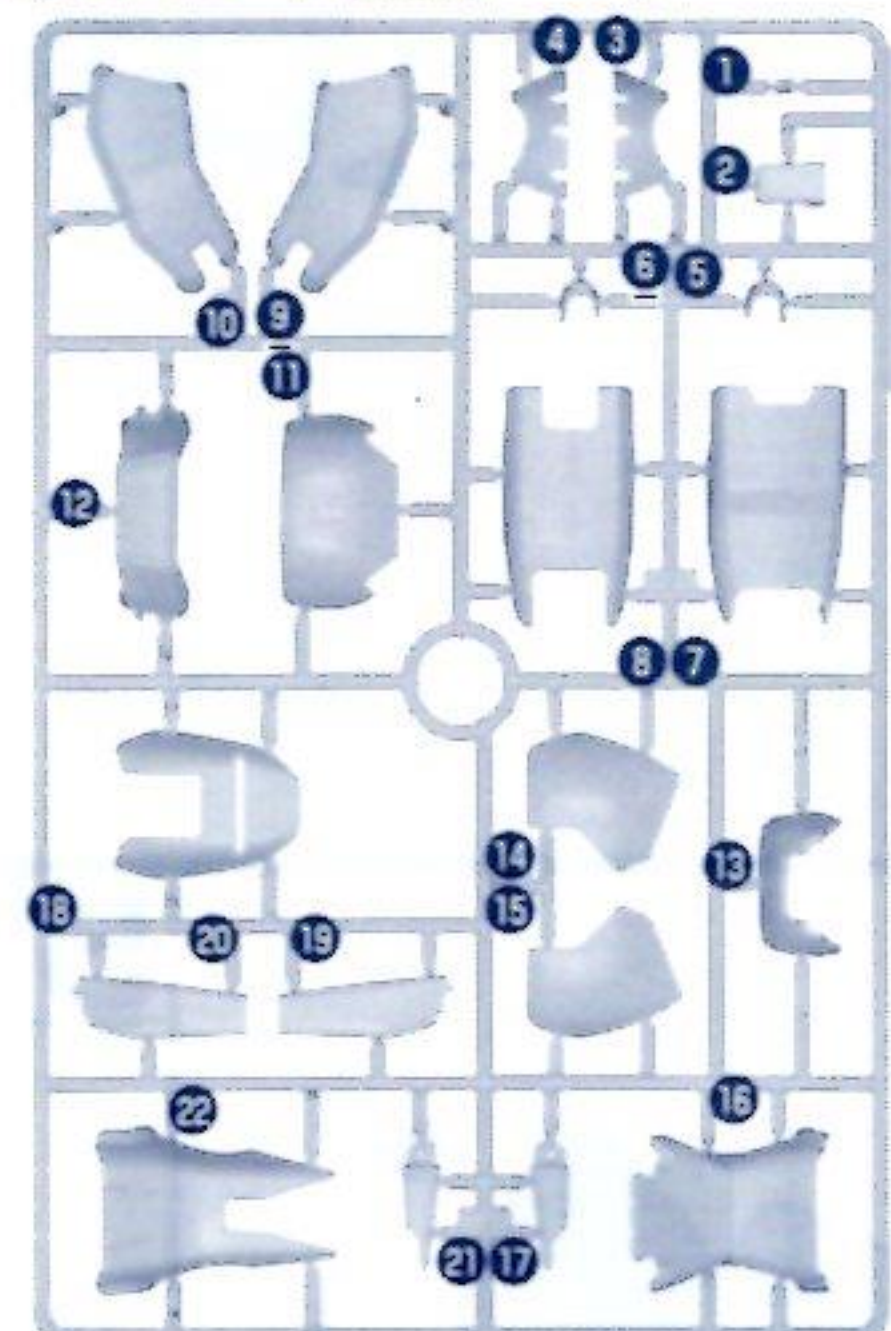
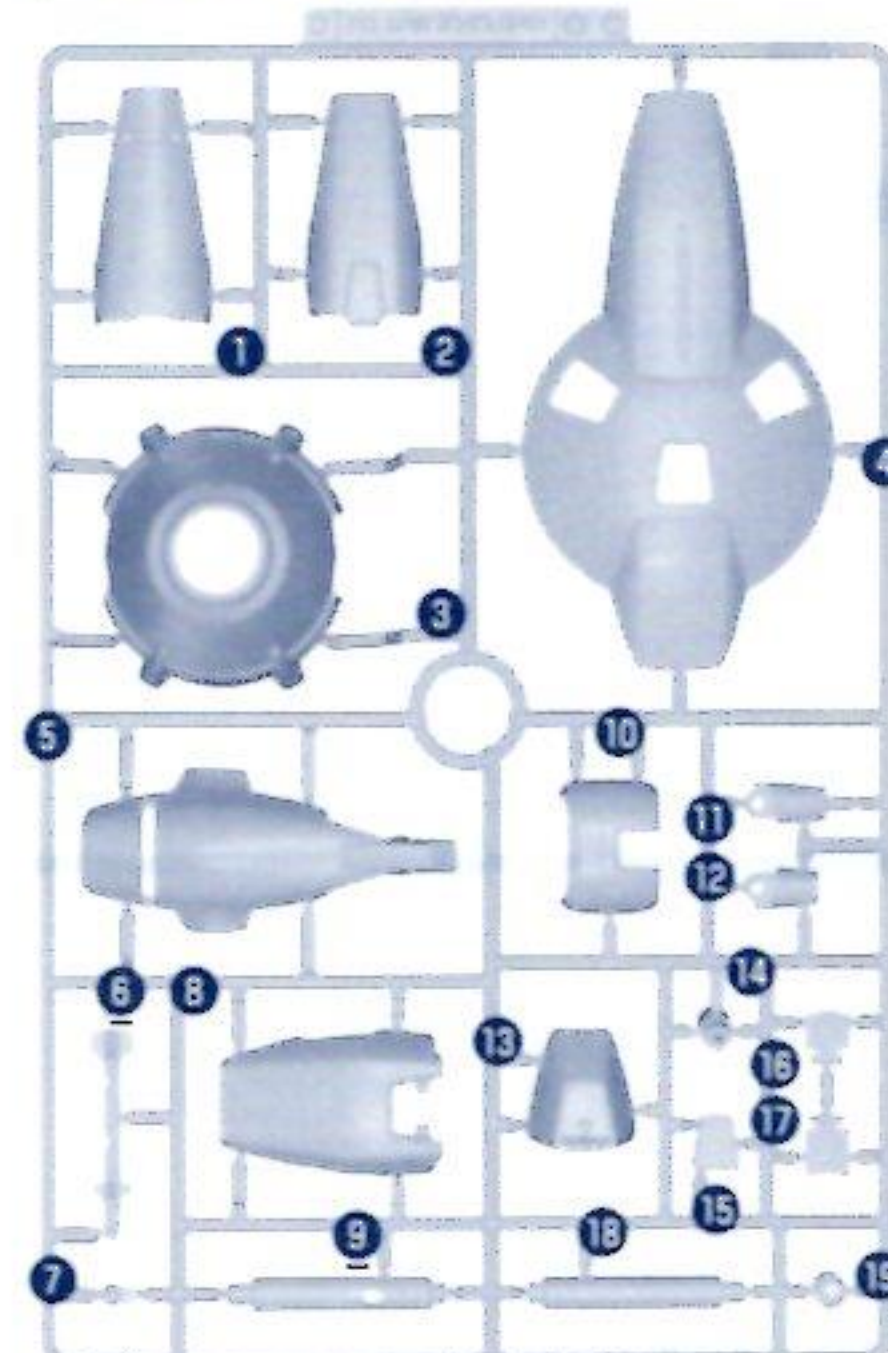
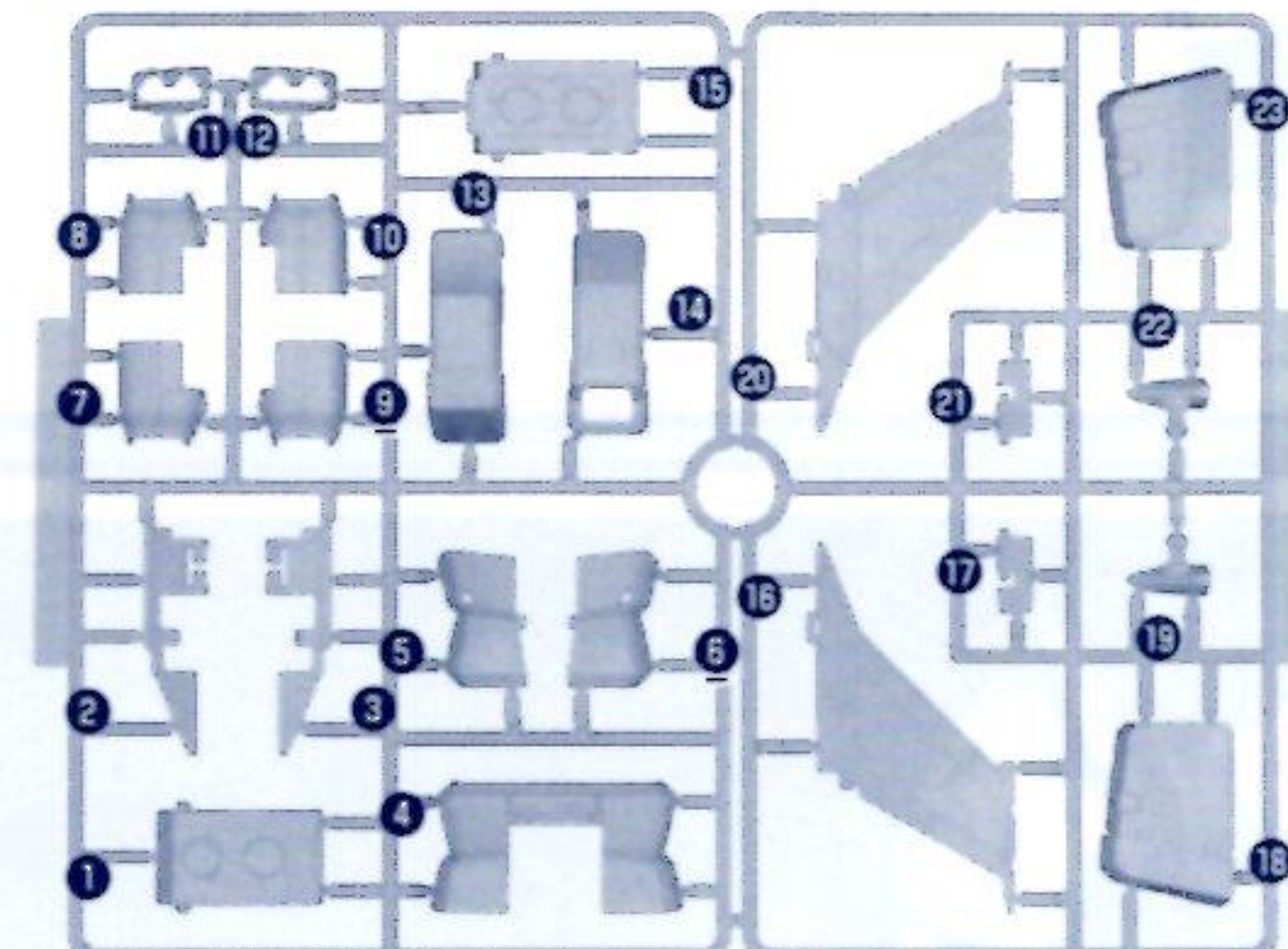
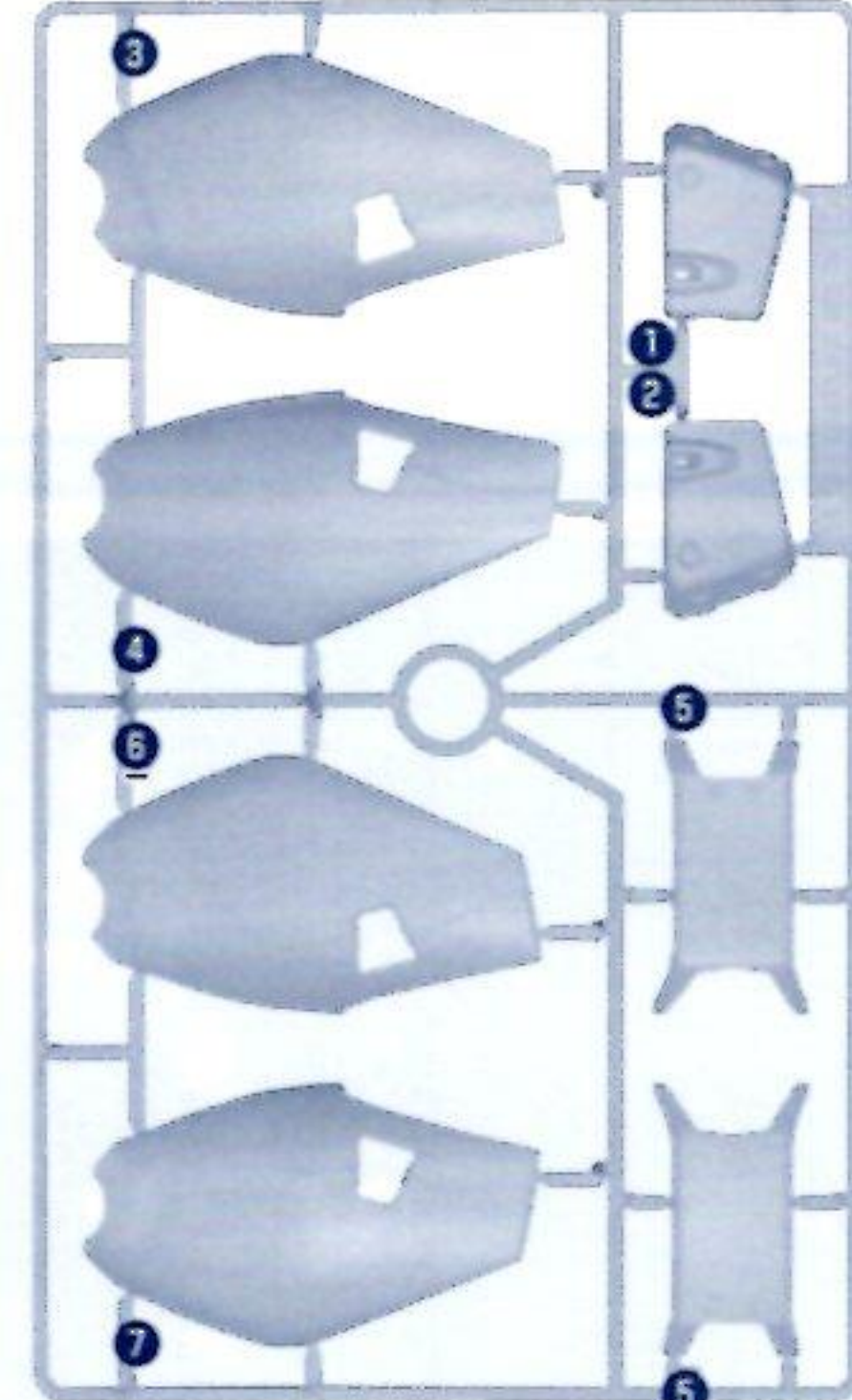
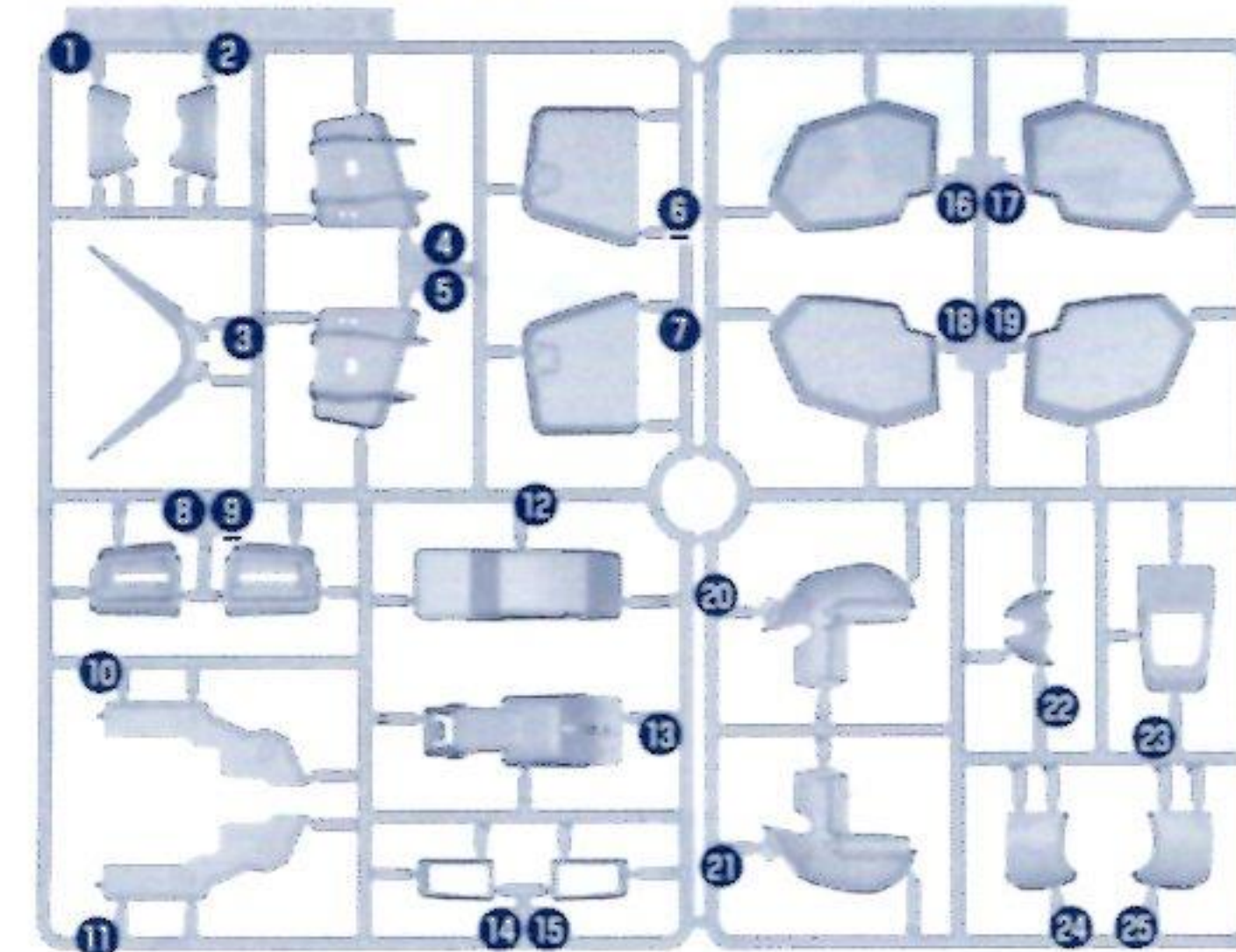
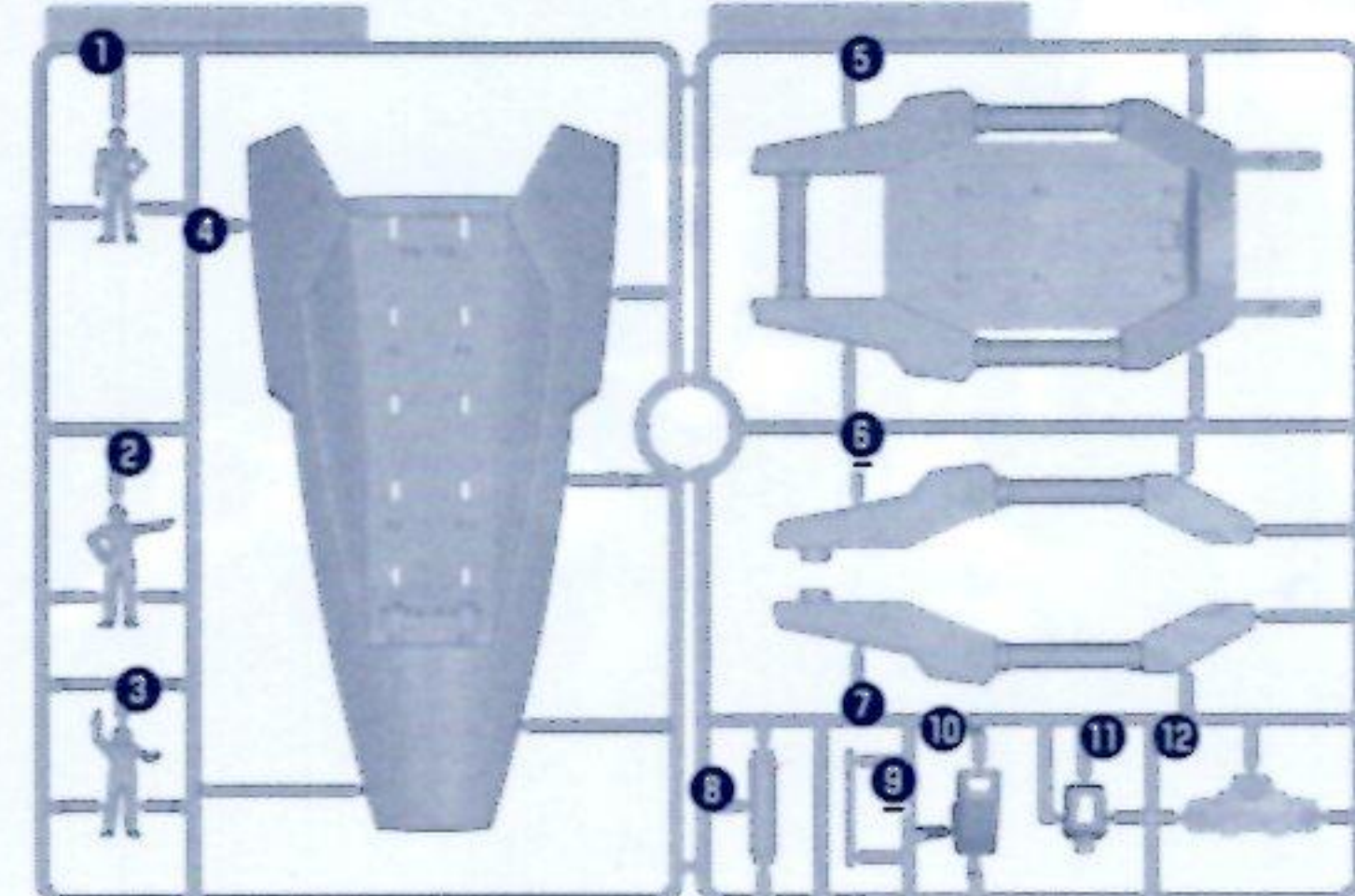
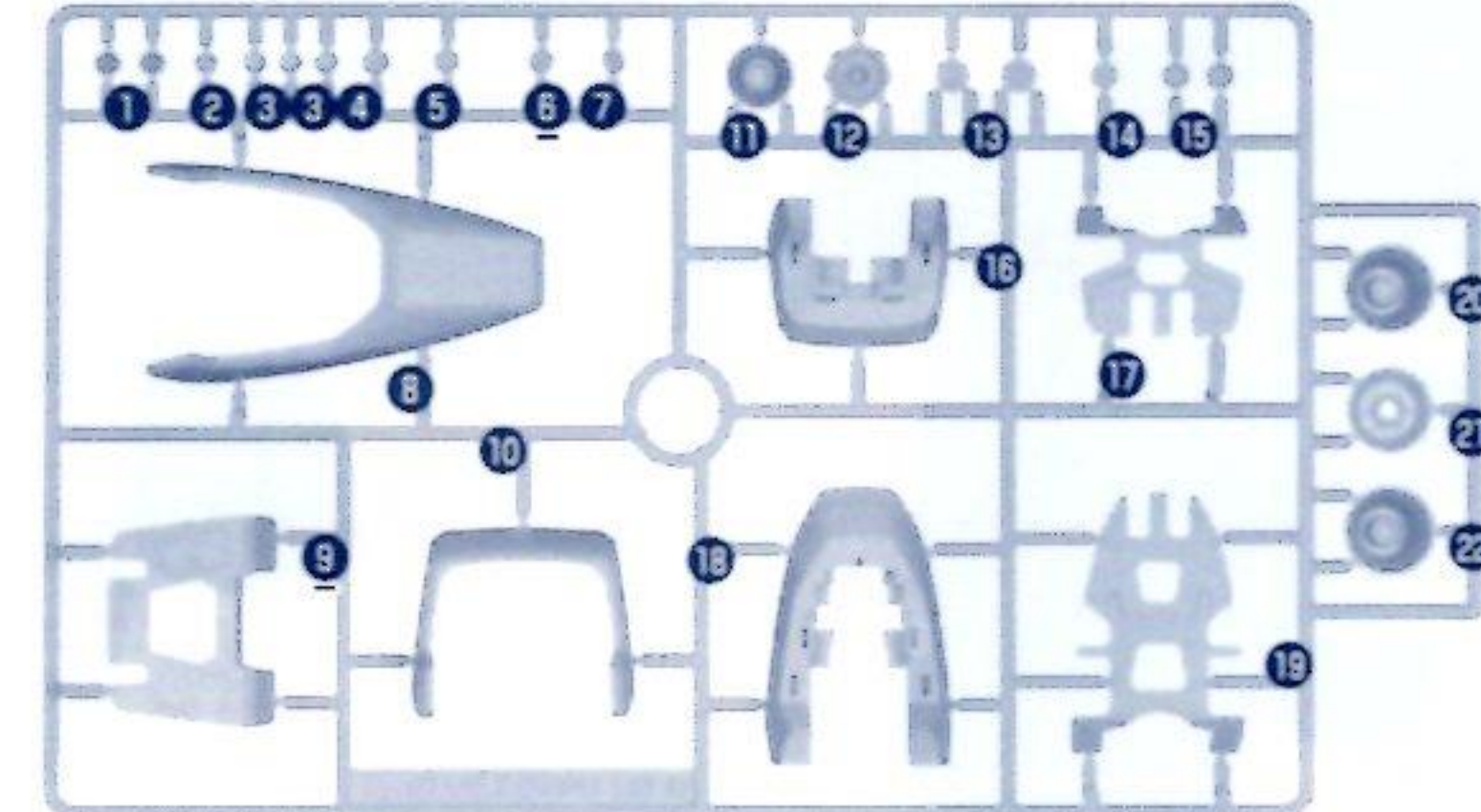
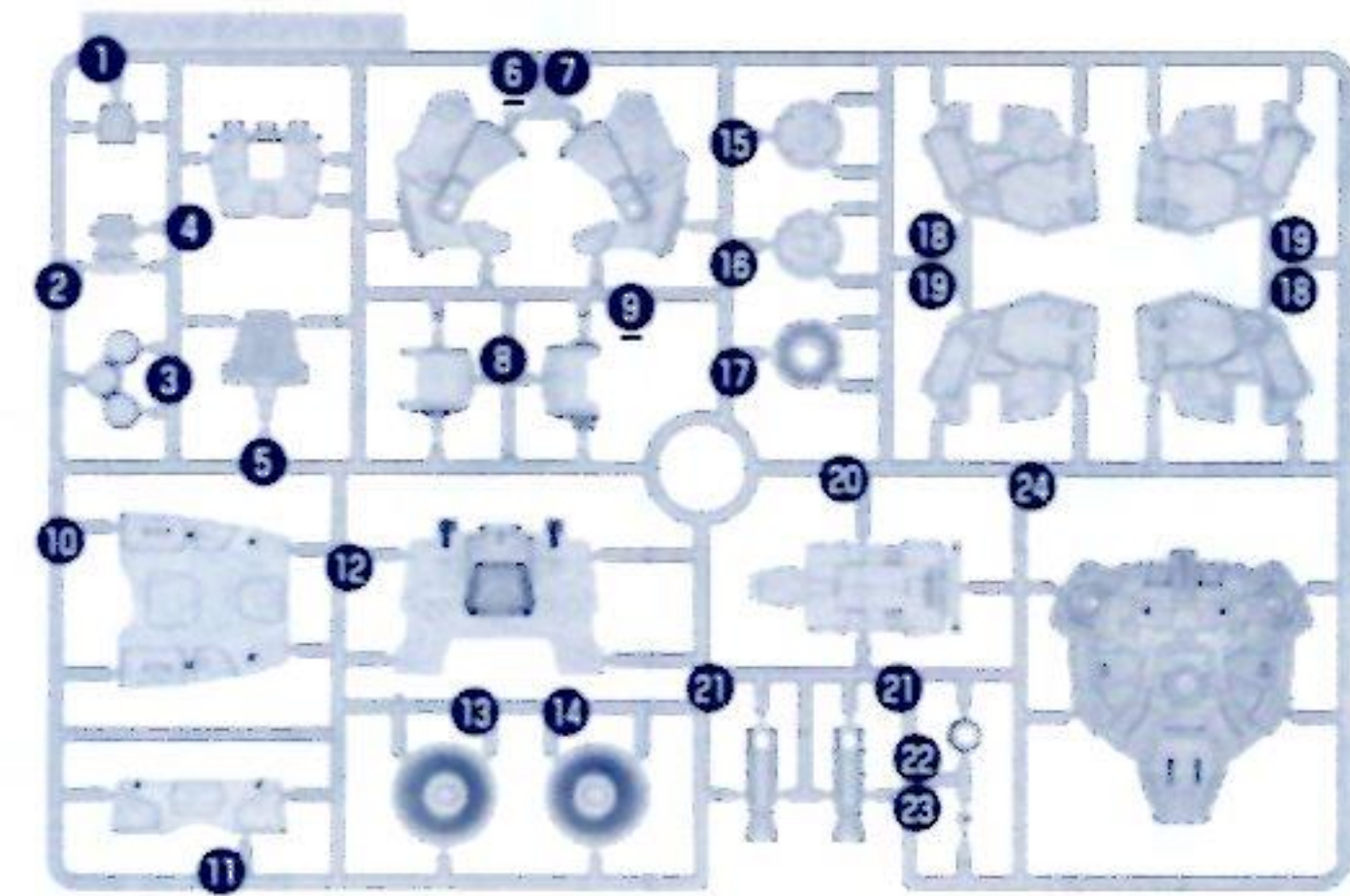
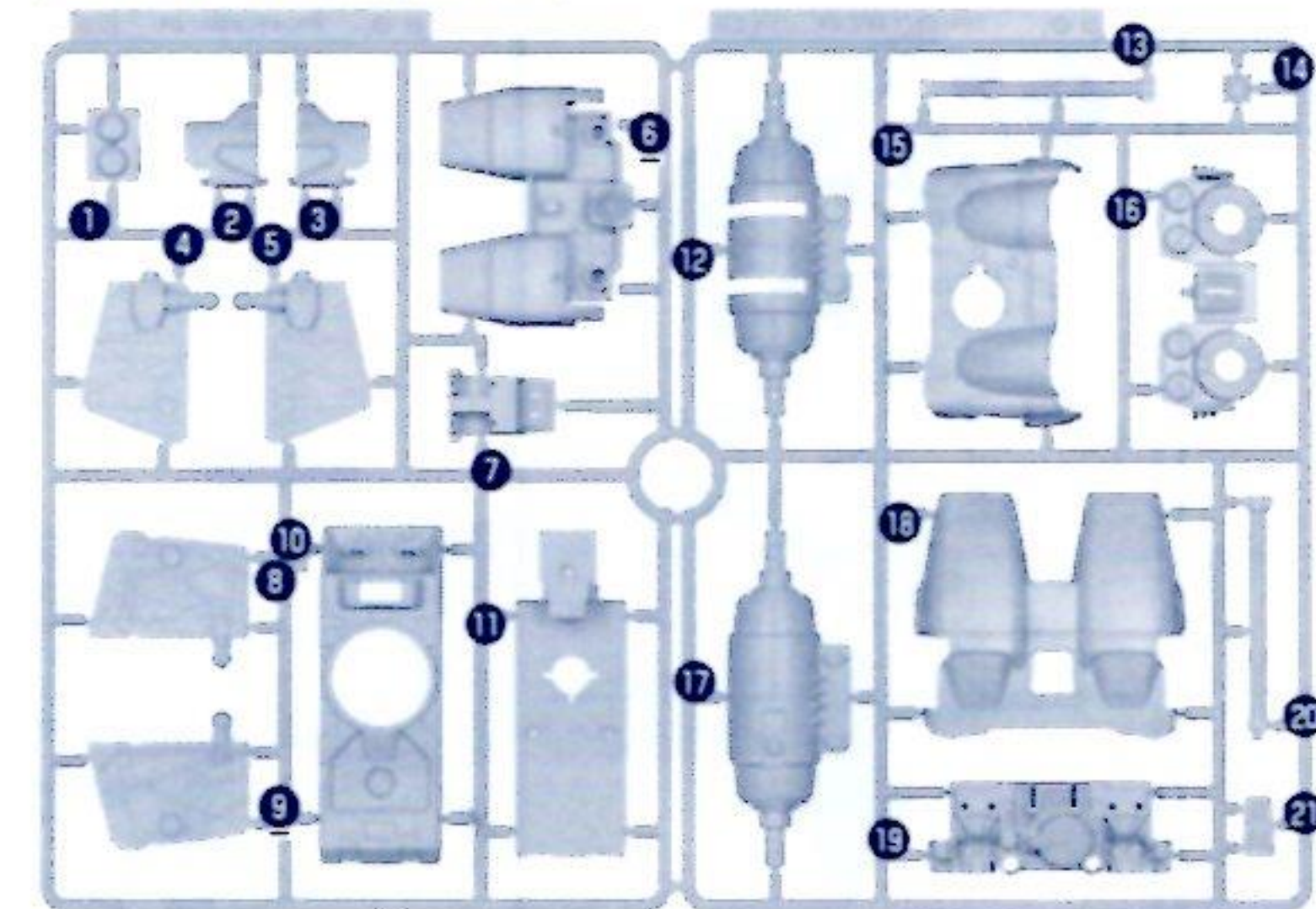
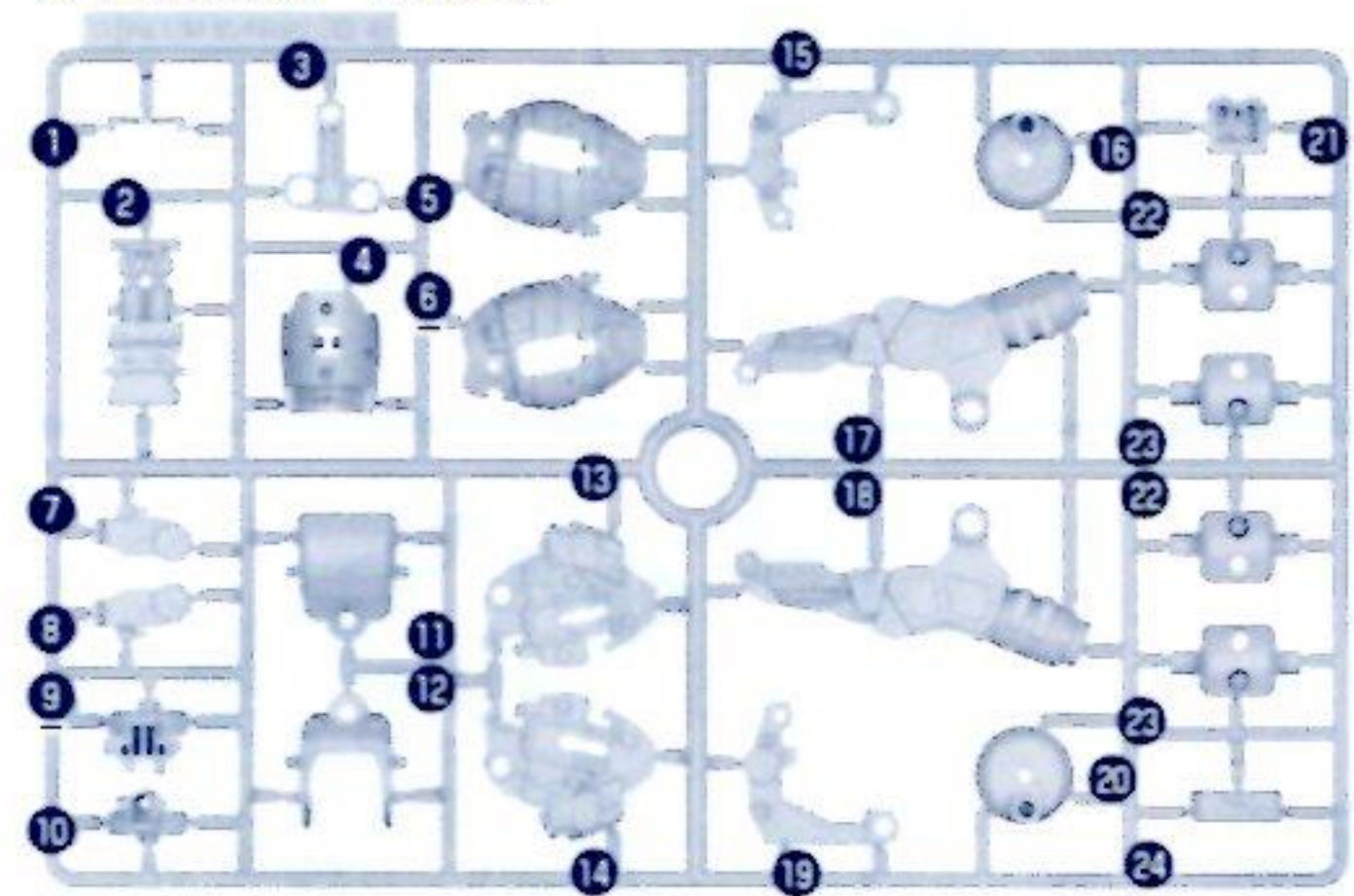
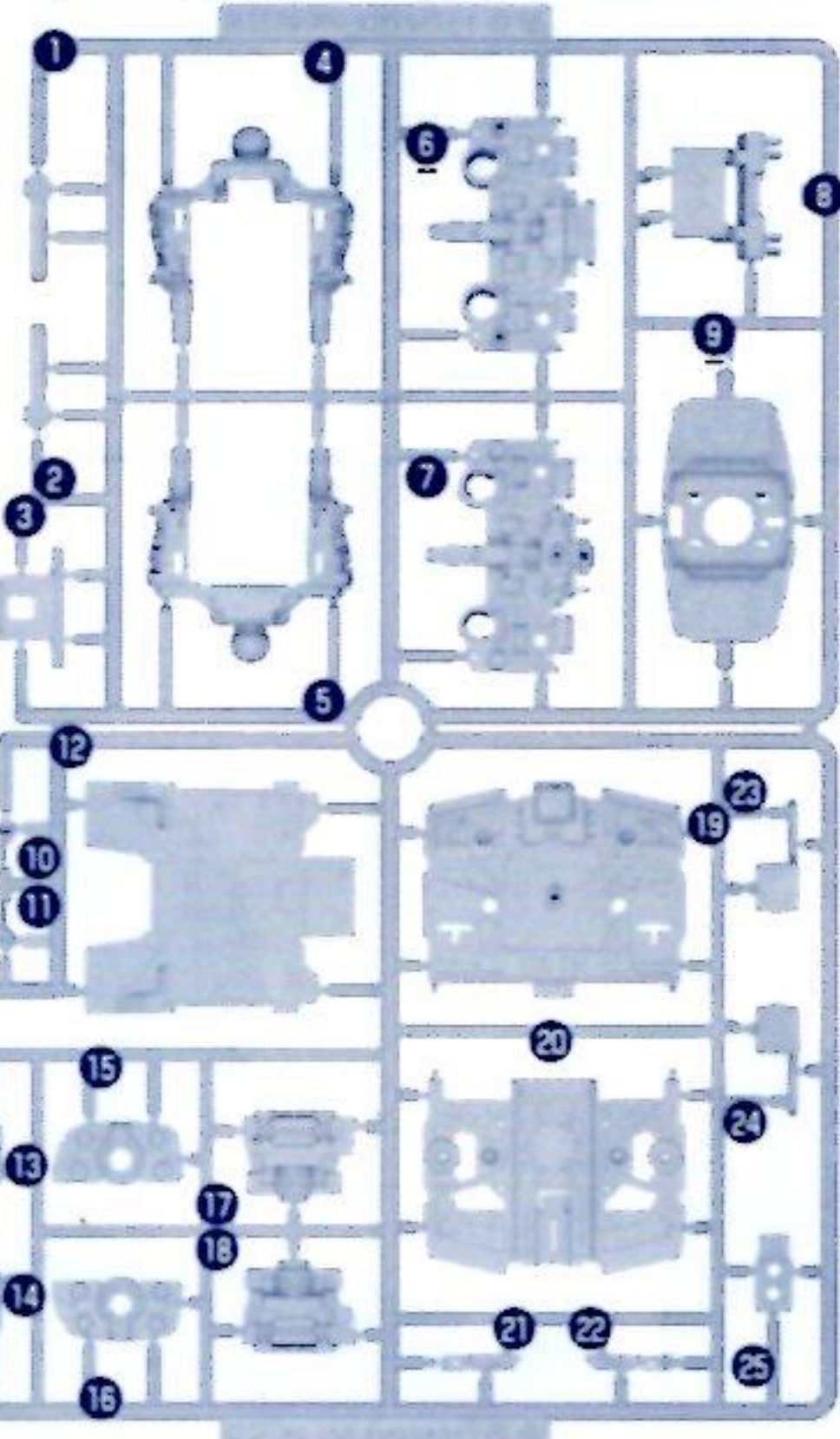
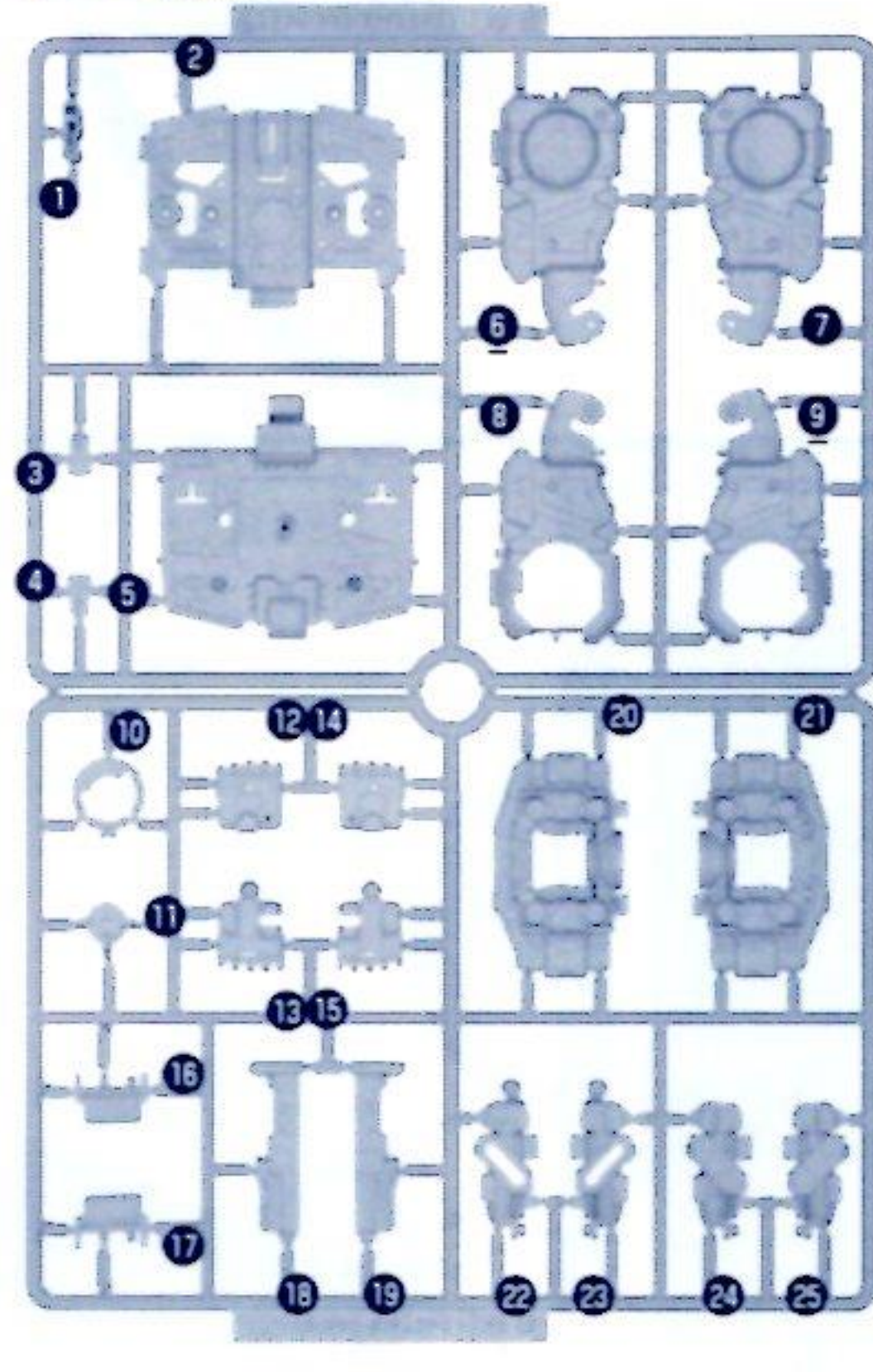
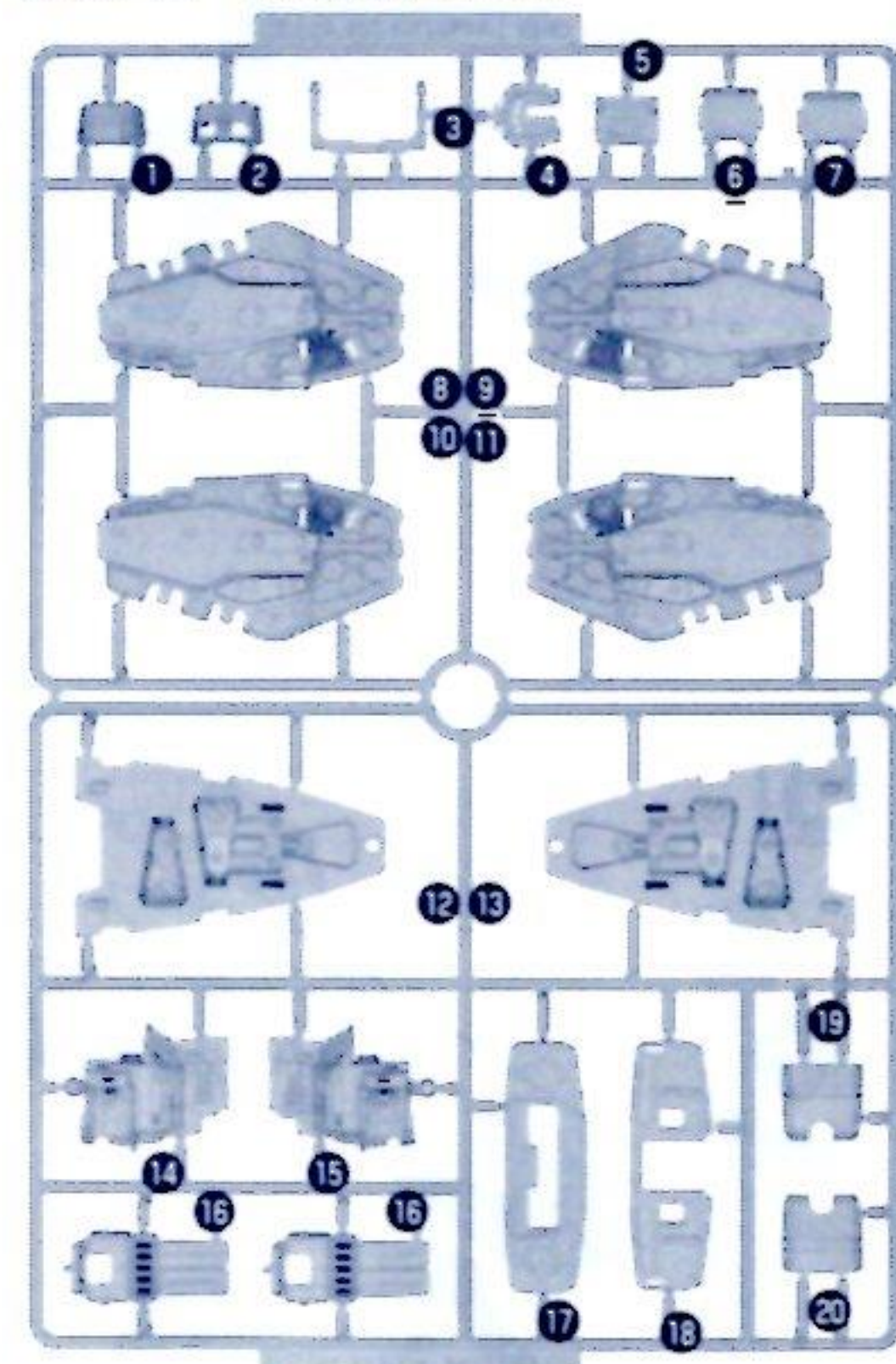
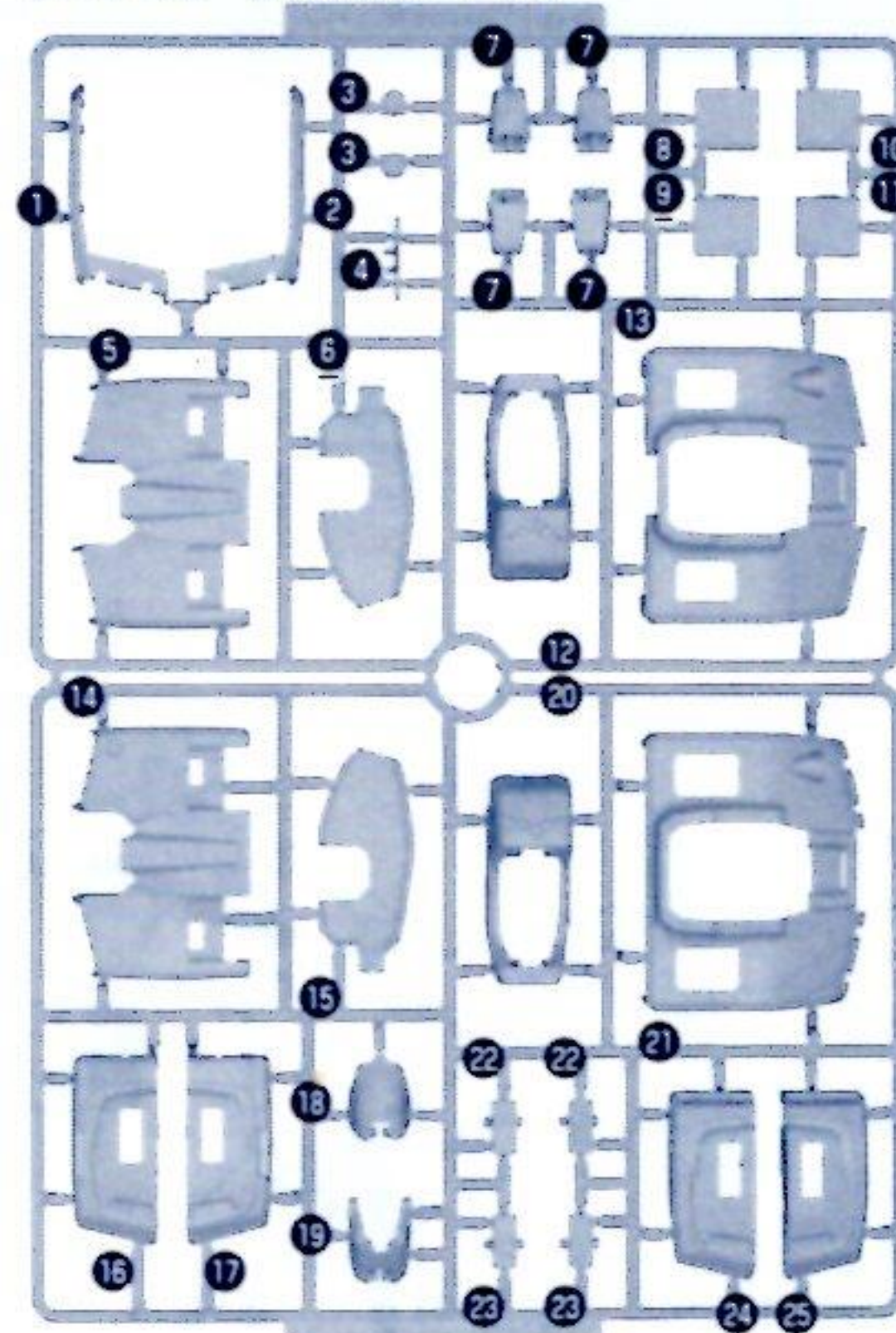
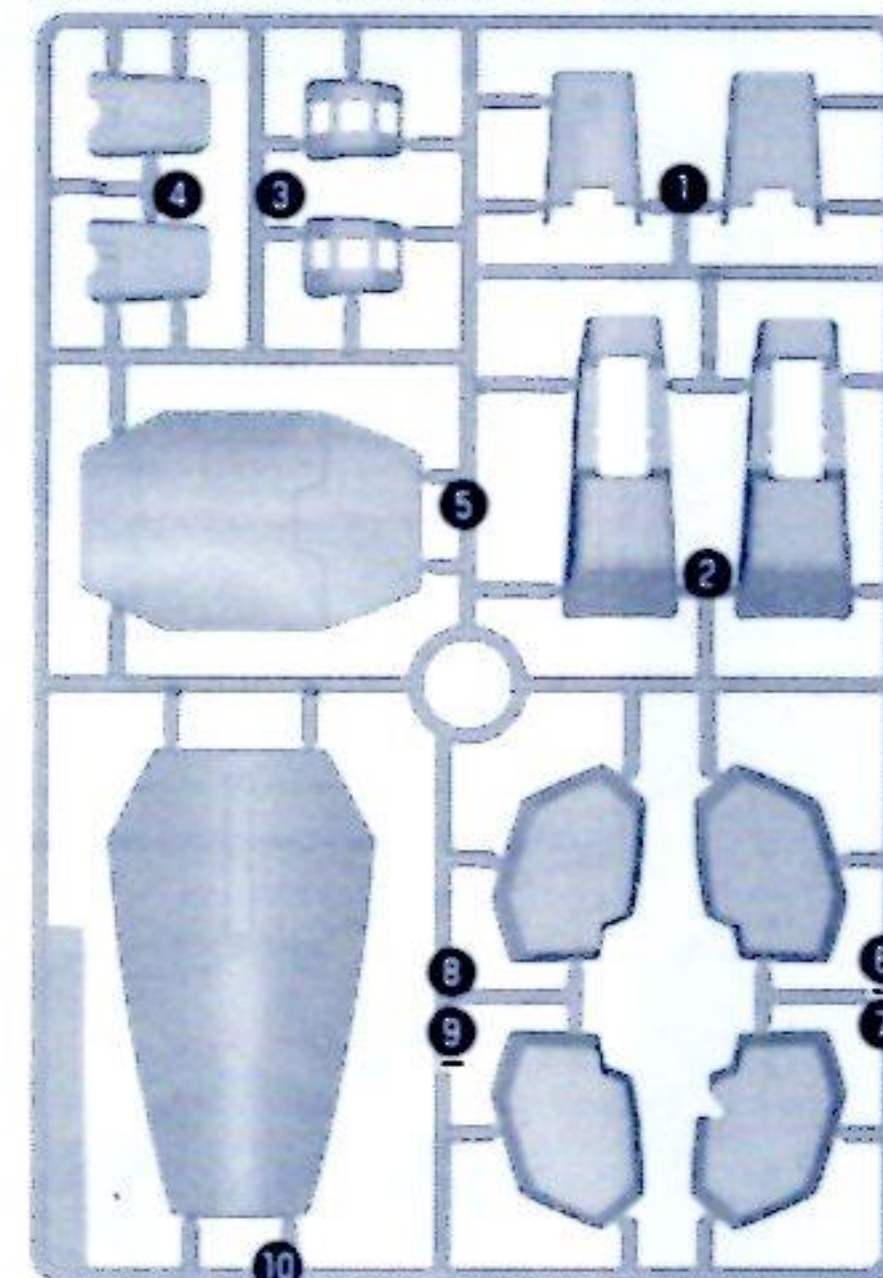
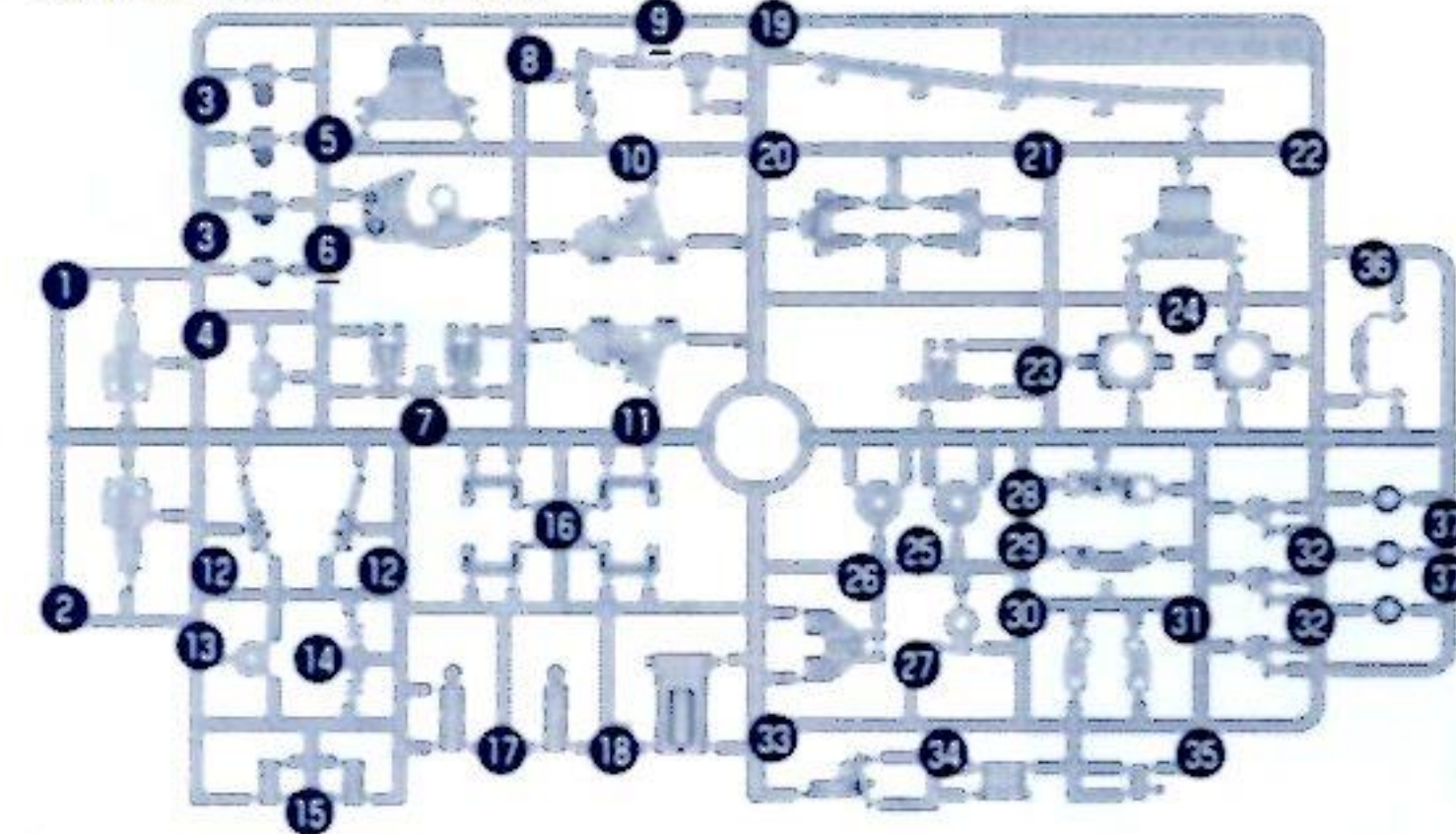
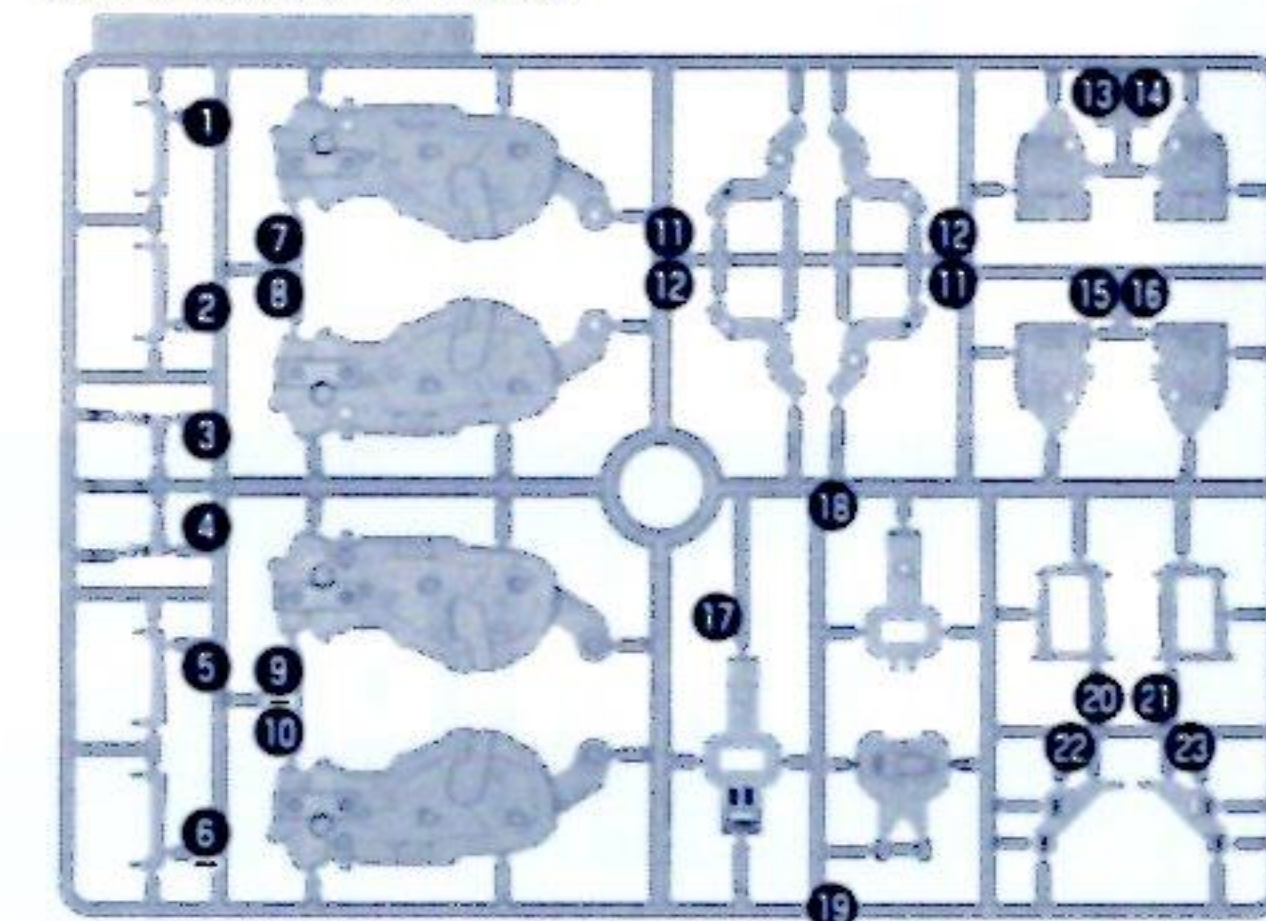
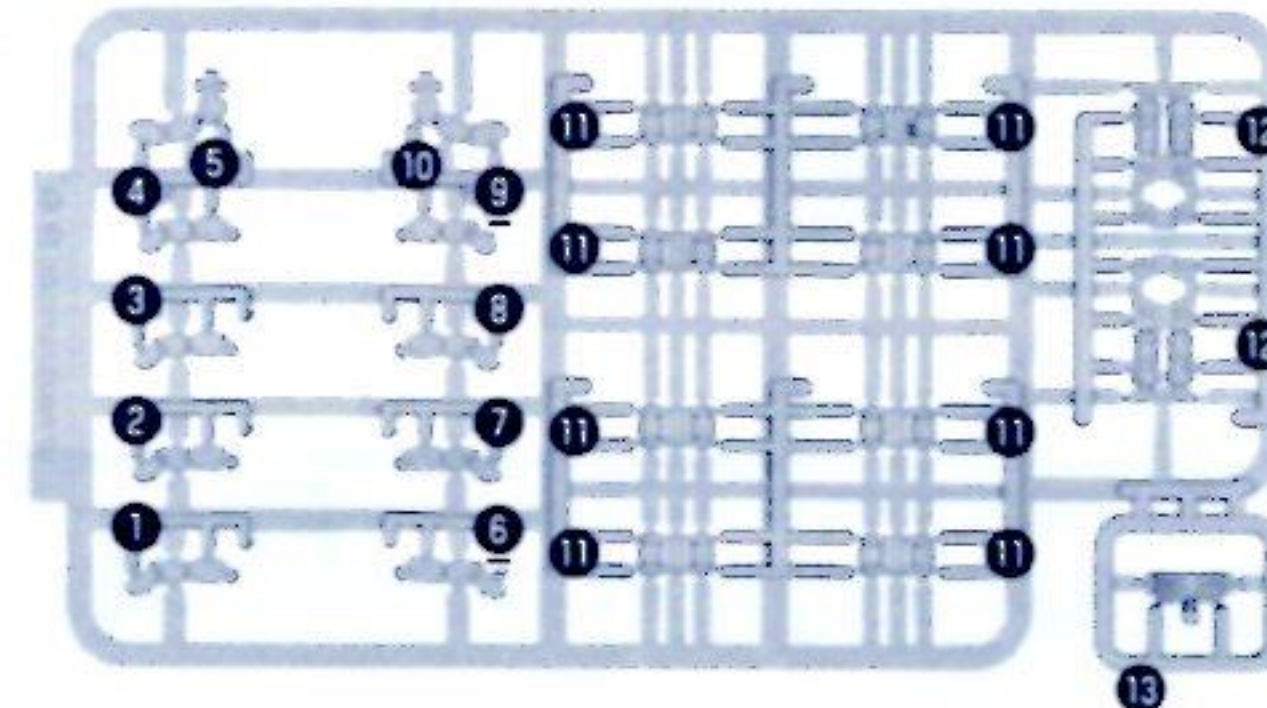
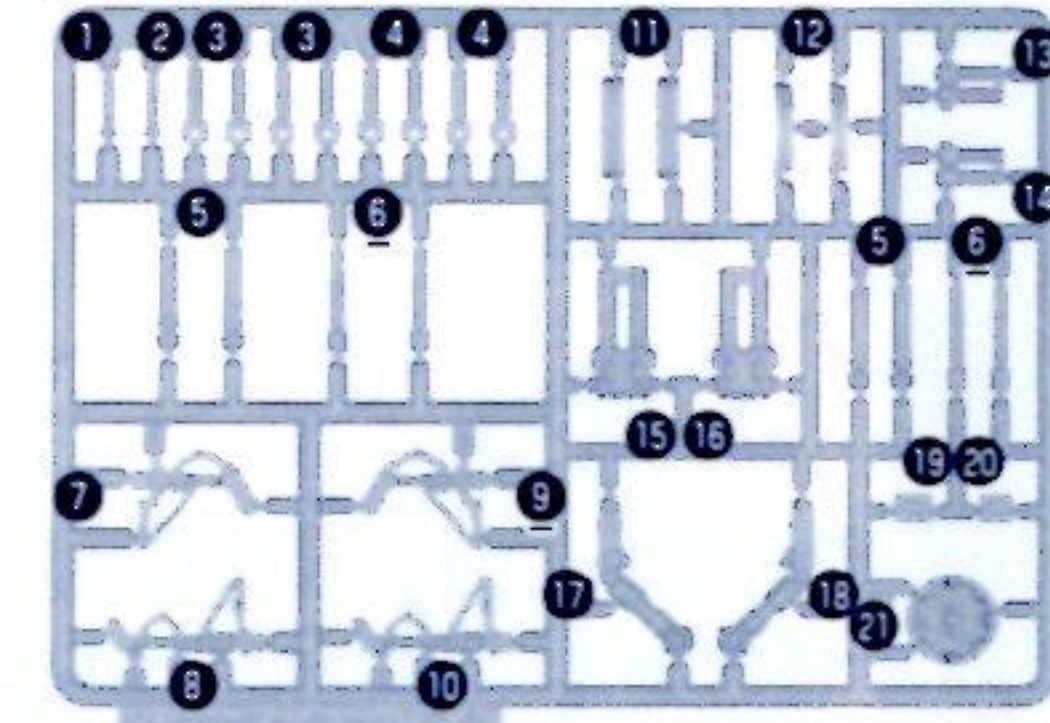
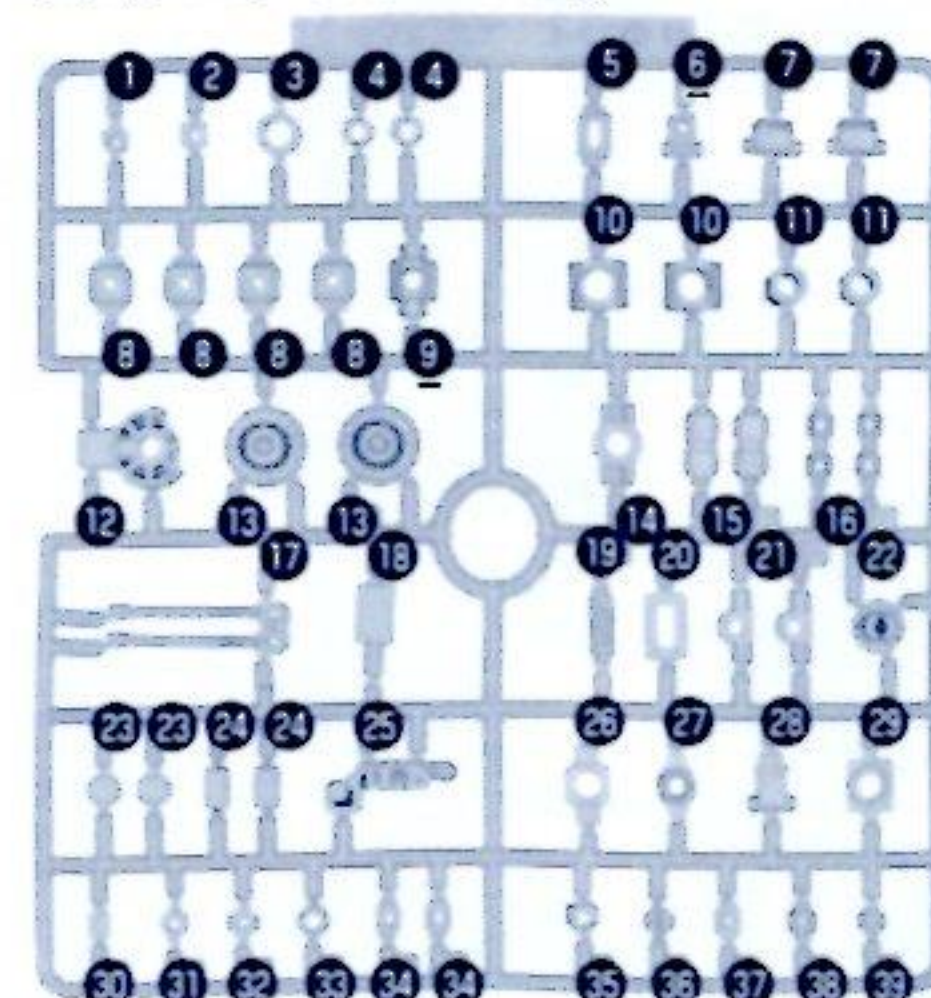
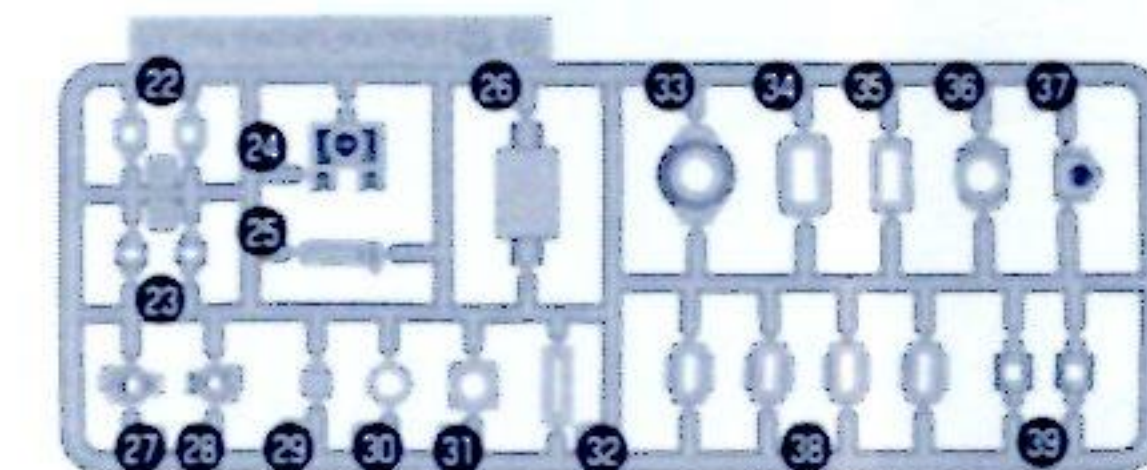
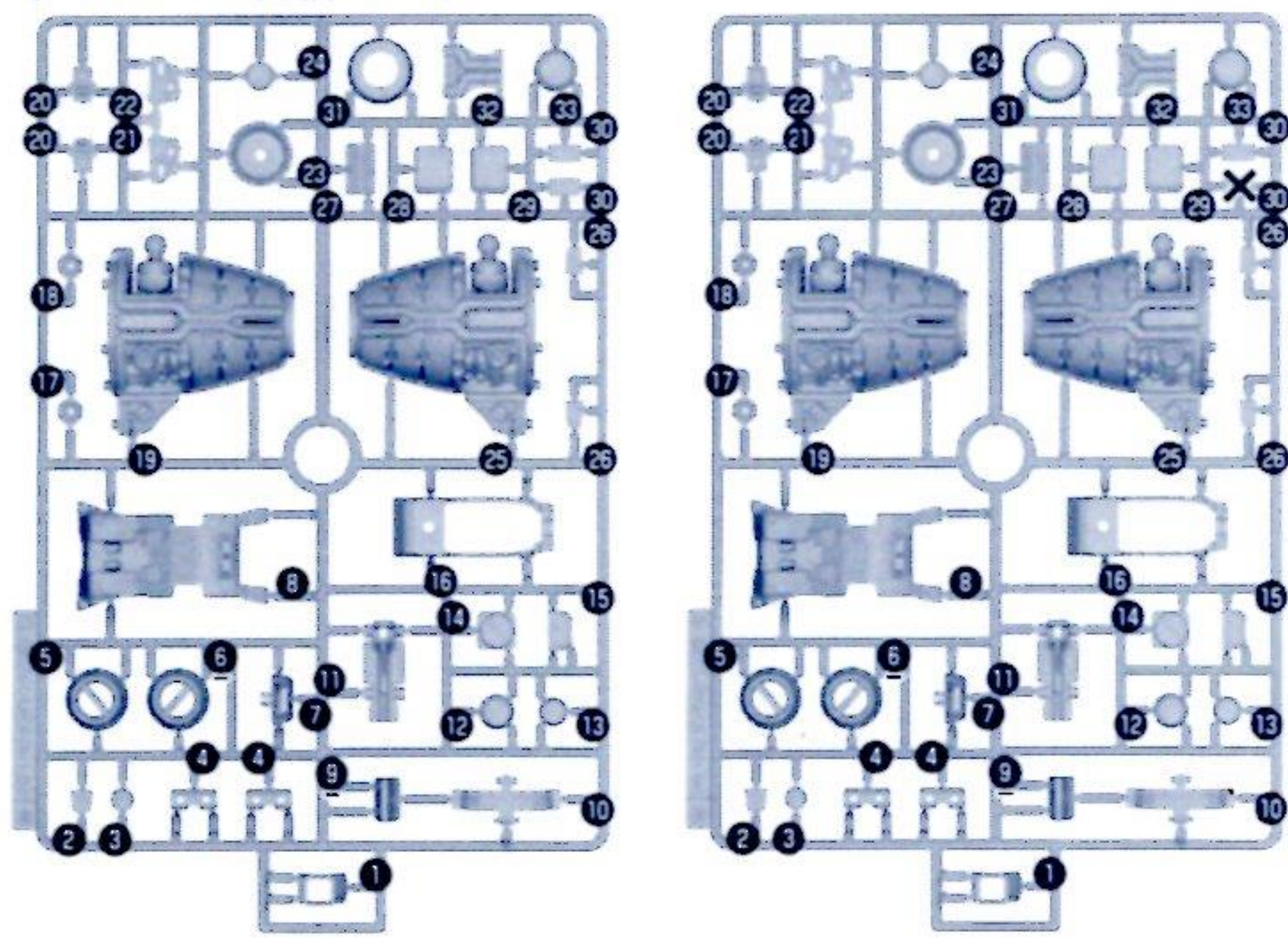
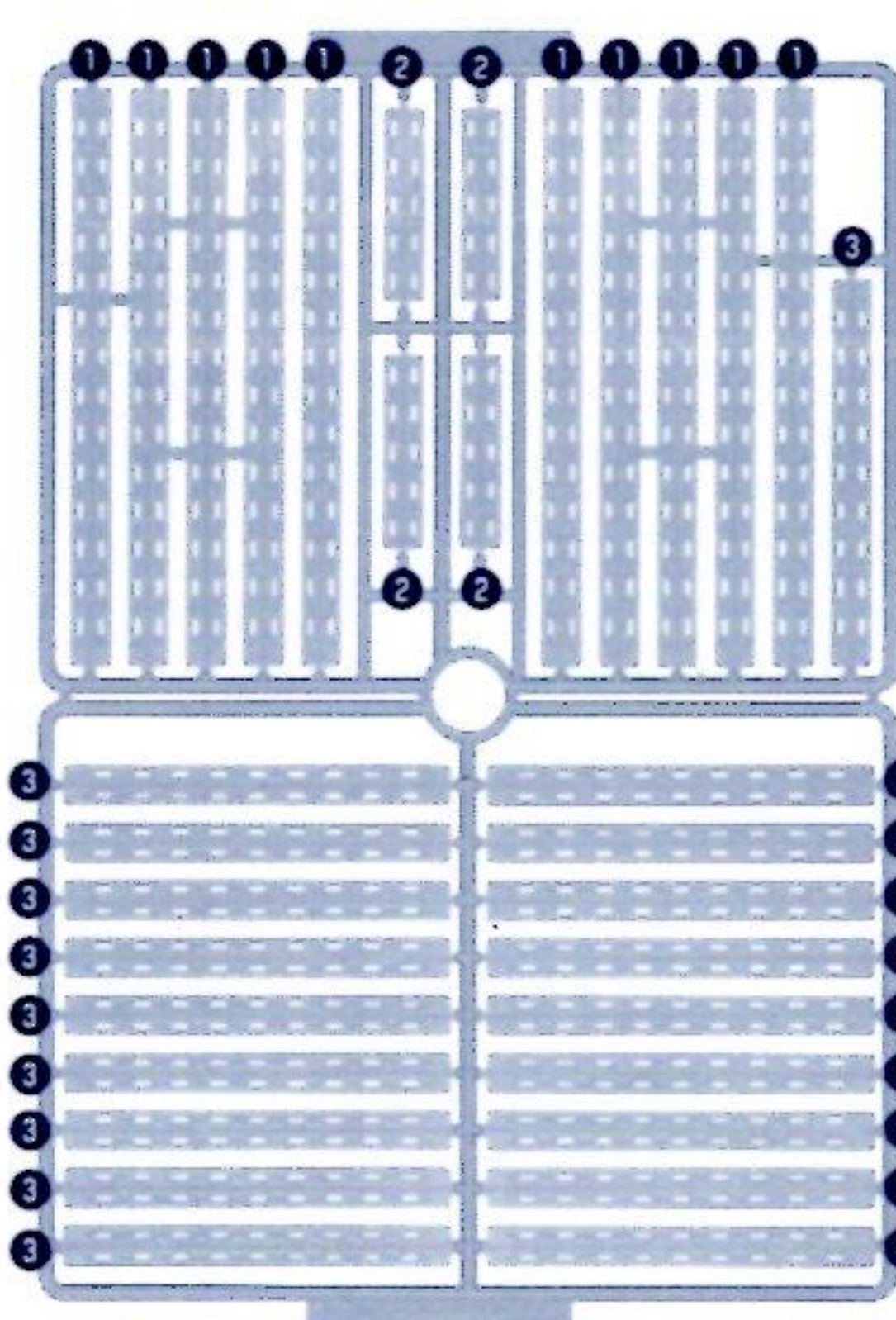
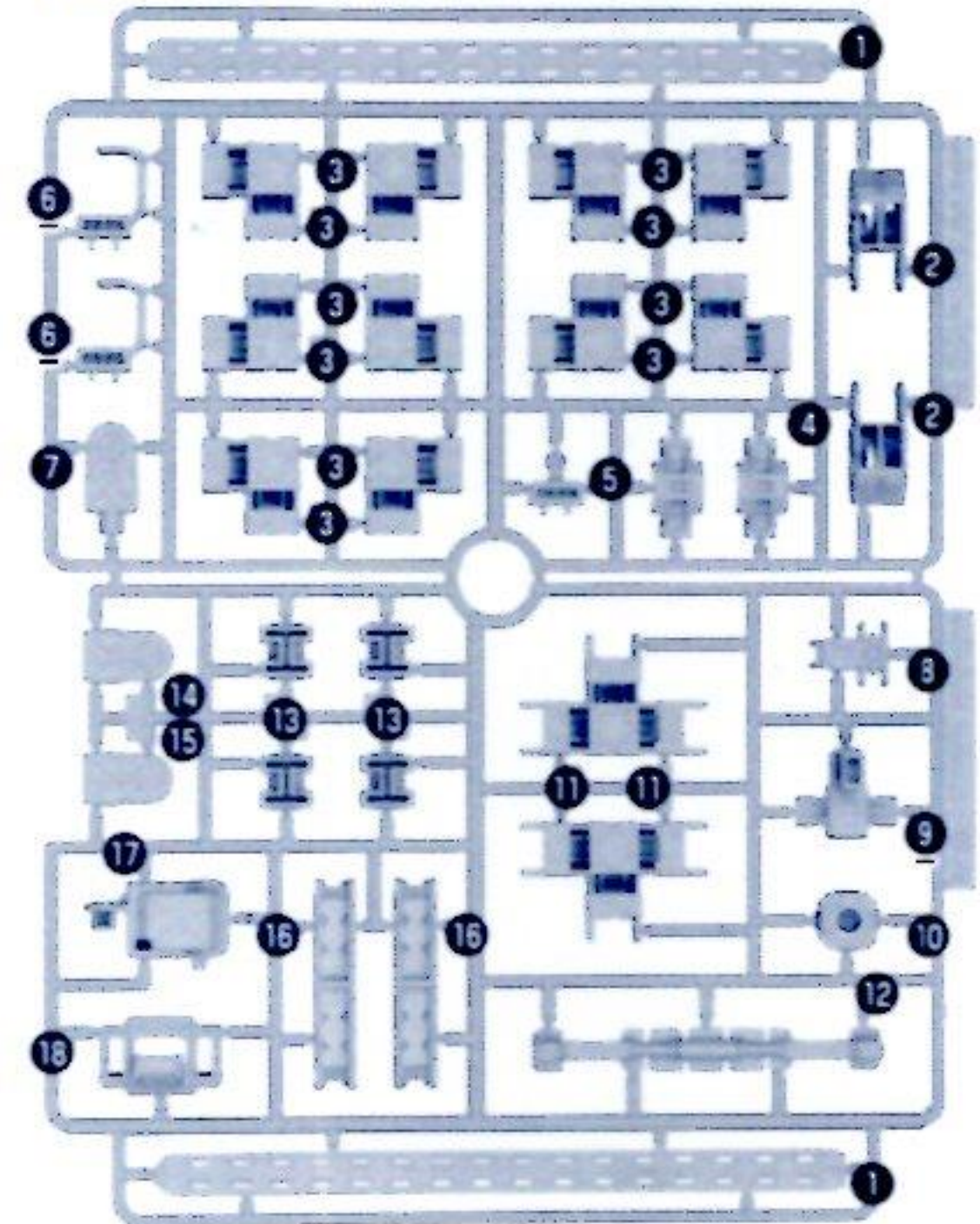
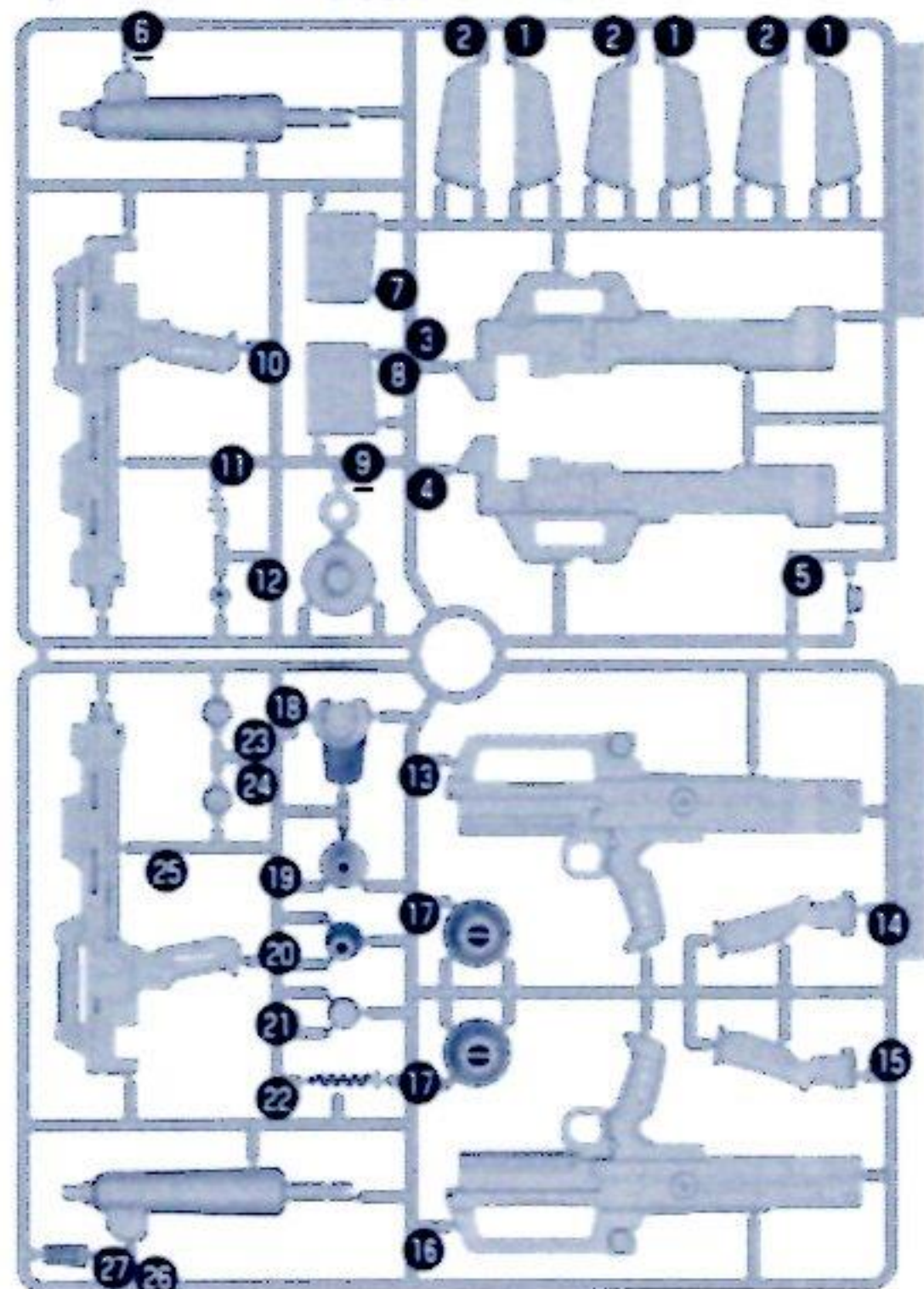
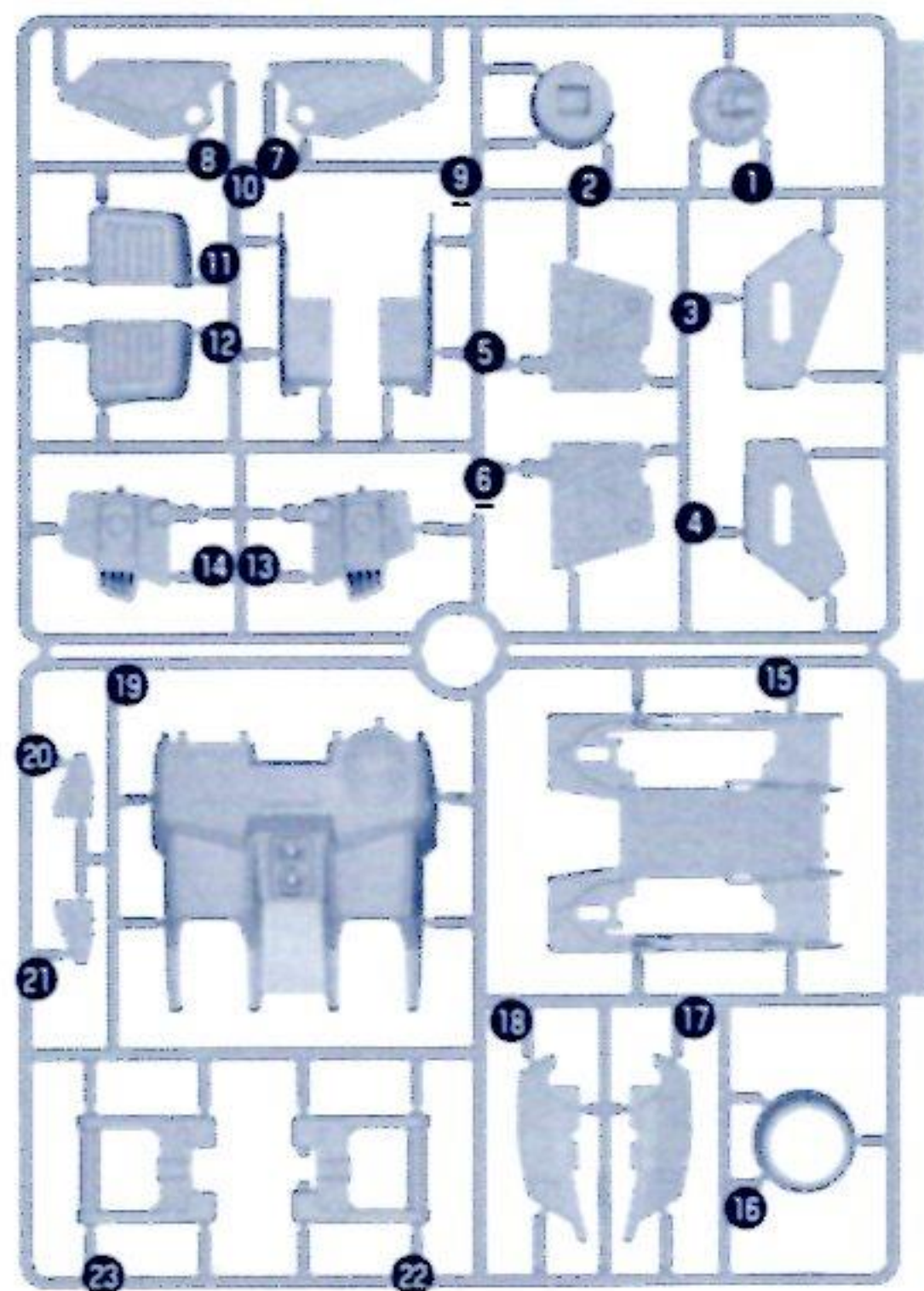
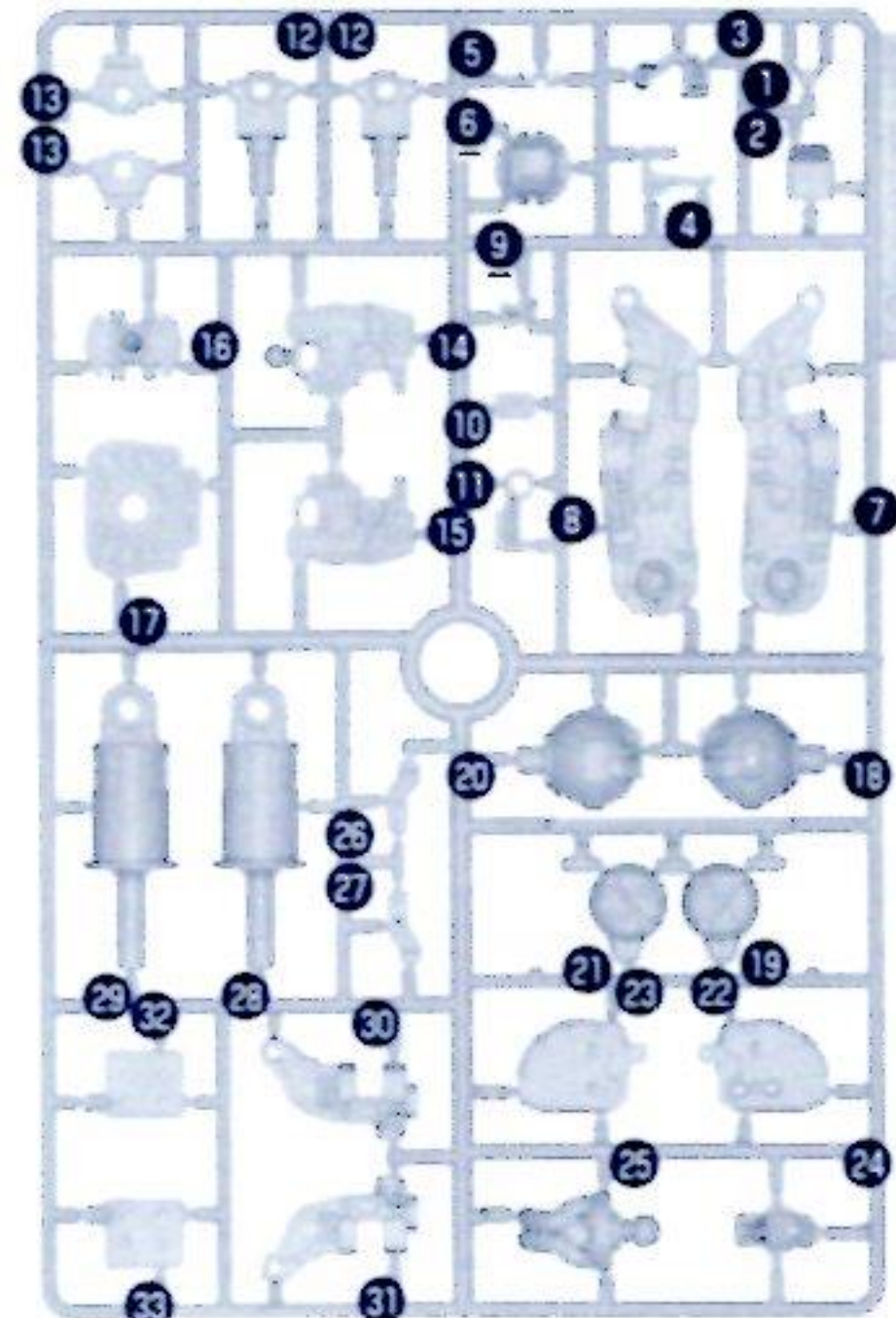
《組み立てる時の注意》

●組み立てる前に必ずお読みください。
●部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取ってください。切り取った後のクズは捨ててください。
●部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで、正しく使用してください。
●部品の中には、やむをえず、とがった所があるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
●塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
●このキットの組み立てには＋(プラス) ドライバーを使いますので別にご用意ください。

・接着をするところ
ア ・シールの番号
A ・デカールの番号
・反対側に取り付けるパーツ
・両側に同じパーツを取り付ける
・向きに注意して取り付ける
・ビスの締めすぎに注意
・切り取るところ
×2 ・部品を数値の個数作ります
・先に組み立てます
・後に組み立てます
180° ・数値に合わせて回転させます
・どちらかを選んで取り付ける
・反対側も同じように動かします

パーツリスト

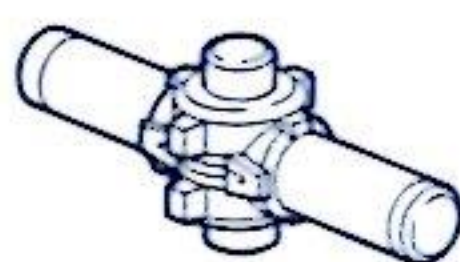
Aパーツ
(スチロール樹脂：PS)

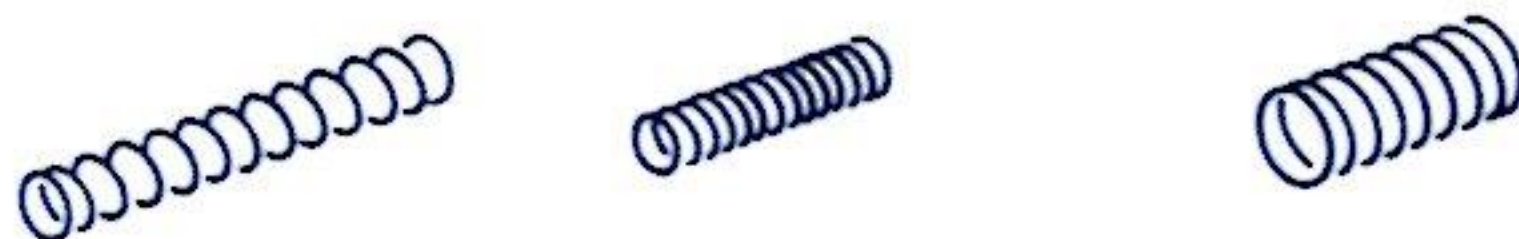
Bパーツ (×2)
(スチロール樹脂：PS)

Cパーツ (×2)
(スチロール樹脂：PS)

Dパーツ (×2)
(スチロール樹脂：PS)

Eパーツ
(スチロール樹脂：PS)

Gパーツ
(スチロール樹脂：PS)

Hパーツ
(スチロール樹脂：PS)

Fパーツ
(スチロール樹脂：PS)

Iパーツ (×2)
(スチロール樹脂：PS)

Wパーツ (×2)
(スチロール樹脂：PS)

WAパーツ (×2)
(ABS樹脂：ABS)

WBパーツ (×2)
(ABS樹脂：ABS)

Xパーツ
(スチロール樹脂：PS)

Yパーツ
(スチロール樹脂：PS)

ZAパーツ (×2)
(ABS樹脂：ABS)

WCパーツ
(スチロール樹脂：PS)

Zパーツ
(スチロール樹脂：PS)

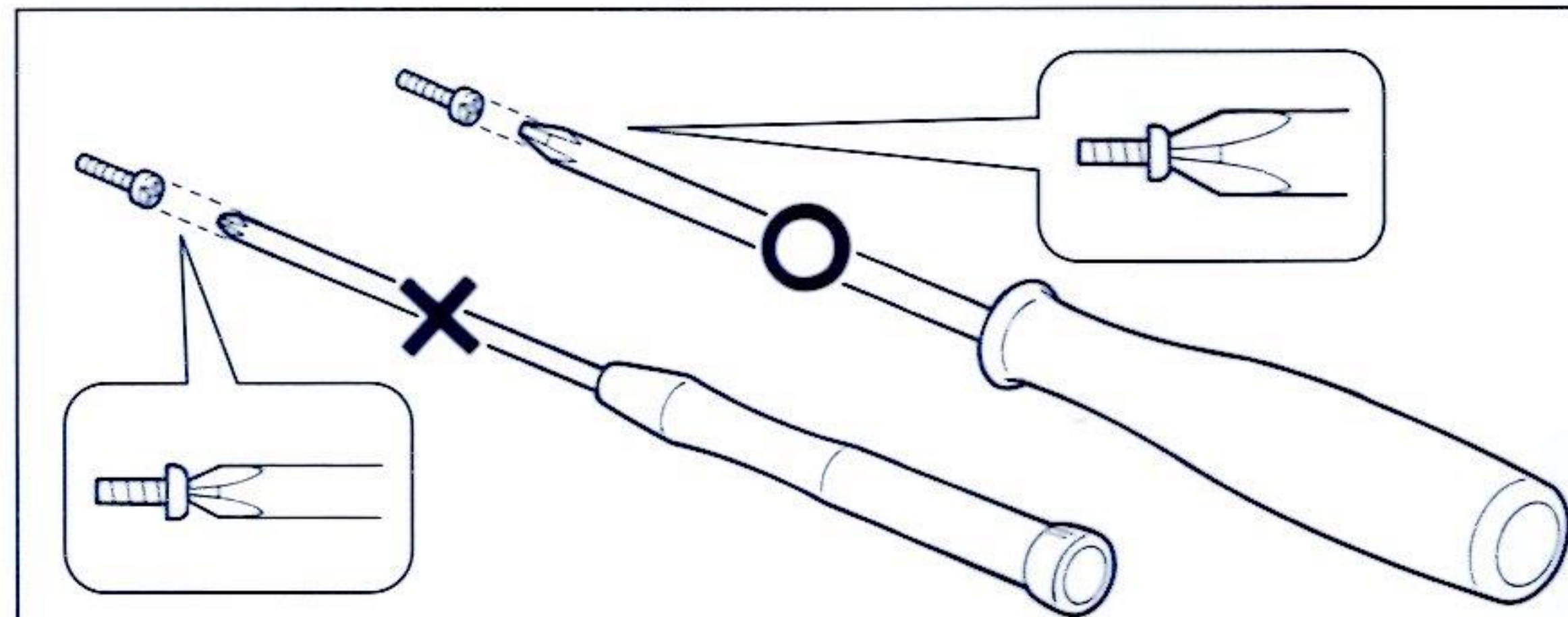
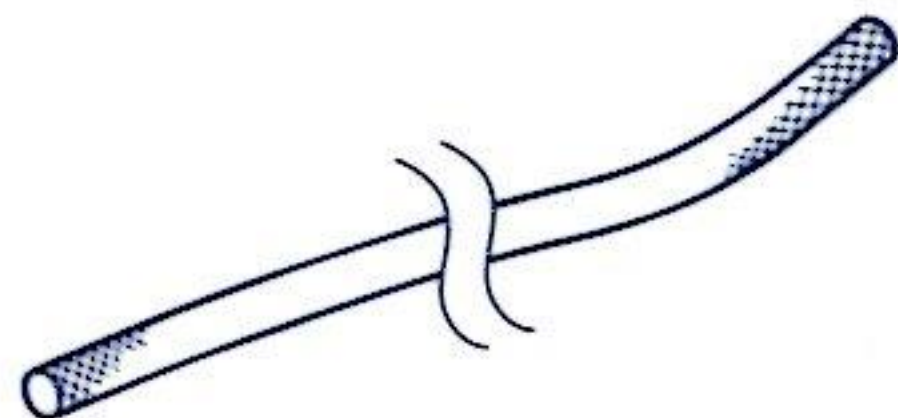
電池金具パーツ

電池金具A　電池金具B

DCパーツ

バネパーツ

足用バネ…2　肩用バネ…2　シールド用バネ…1

発光ダイオード(LED)

メッシュパイプ

(ポリエチレンテレフタレート：PETP)

●ビスTP2×4…8+2　●ビスTP2×6…30+3
(※ビスTP2×4…2・ビスTP2×6…3は予備です。)
●マーキングシール…1
※発光ダイオード(LED)を点灯させたい方はボタン電池(CR1220 (1個)・別売り)をご使用ください。

《お買い上げのお客様へ》部品をこわしたり、なくした時は、「部品注文カード」に必要な部品の記号／番号／数量をはっきり書いて切り取り、郵便局で定額小為替をお買い求めいただき、封書**(裏面に必ず、お客様のお名前、年齢、ご住所を明記してください。)**にて下記までお申し込みください。代金は、料金表通りです。為替証書は無記入(白紙)で同封してください。なお、部品の形状・重量で郵送料に過不足が生じるときがあります。部品発送の際に表記額を超える時は不足分を請求、表記額以下の時には残額をお返しいたします。もし部品に不良品がございましたら、その部品を切り取り、商品名を書いて、下記まで封書にてお送りください。良品と交換させていただきます。

■申し込み先　〒424-8735 静岡県静岡市清水西久保305
(株)バンダイ静岡相談センター　TEL0543-65-5315

・電話受付時間 月～金曜日
(祝日を除く)10時～16時
・電話番号はよく確かめてお間違いのないようにご注意ください。

《料金表》●部品代は1個の料金です。
※マーキングシールの送料は1枚140円です。

部品番号	ビスTP2×4 1袋	ビスTP2×6 1袋	マーキングシール	D❸	F❹	G❸～❼	WBパーツ	DCパーツ	発光ダイオード	Zパーツ	その他の部品
部品代	100円	150円	40円	100円	100円	各100円	各40円	100円	300円	100円	各40円
郵送料	120円	120円	80円	160円	140円	140円	140円	120円	120円	140円	120円

For Japanese use only.

部品注文カード　'03.11/0116409-20000

1/60 SCALE　パーフェクトグレード
ガンダムRX-78GP01/Fb　初

必要な部品の記号・番号・数量を書く

●注文された理由(○でかこむ)(こわした・なくした)

・日中ご連絡可能な電話番号　・**年齢**
(　　-　　-　　)(　　才)

※コピー使用可

2003.11/SA・ON

2 ⟨16⟩

O❹ V1⓬ A㊲ D❺

2 ⟨15⟩

C㉒

(!) A㊴ (!) W❿

❶ ❷ ❸ C❿ C❾ C⓬

3

A C D J O P Q S U V1 W ZA

3 ⟨1⟩

S❽ U❹(!)

O❷ S❻ ビス TP2×6 1/1

1 ⟨1⟩

U㉖ O❸(!)

W㉙ W㉘

■脚部組立 3 〈10〉

LEG UNIT ASSEMBLE

O❹ V1⓬ A㊲ D❺

3 〈9〉

C㉒

A㊴(!)

W⓾(!)

C⓾ C❾ C⓬

❶ ❷ ❸

■腰部組立 4

WAIST UNIT ASSEMBLE

A B (×2) H K L R S U (×2) V2 W (×2) Y

4 〈1〉

R❹ U㉔ R⓱ R⓲ R❺ U㉔

❶ ❷

6 〈12〉

6 〈10〉
6 〈11〉
5
P⑭（❗：◆◆）
D⑥（◆◆）
6 〈11〉

6 〈13〉

V1⑧
P⑬（❗）

6 〈14〉

V1⑨
（❗）P㉕

6 〈15〉

V1⑦
（❗）P㉕

6 〈16〉

6 〈12〉
6 〈13〉
6 〈14〉
6 〈15〉

6 〈17〉

Transformation Core Block system

P01～02参照

4

■完成

11 〈5〉

H⑯ H⑱ (!) I⑭ B㉒ 11〈4〉 J⑲ J⑱

B❻ B❶

11 〈6〉

8 11〈3〉 7 9 ZA⑰ 11〈5〉 10

12

11 6

❶ ❷ ❸

FINAL CONSTRUCTION

13

A S V1 V2 W (×2) WC X

13 〈1〉 ×3

X❷ W㉚ X❶

13 〈2〉

X❿ V2㉜ S❹ X㉕

V2㉙(!)

X⓮・X⓯

(!) V1㉑ X❾ A㉜ V2㉚

X⑳ X❻・X㉖

13 〈3〉

X❹ X㉑(!) X❺ (!) X❸ 13〈2〉

13〈1〉

❷ ❶ WC❶

14

K S X

14 〈1〉

K⑬・K⑳
S⑱・S⑲
X⑫
X⑯
14 〈1〉
S❸
X⑬

14 〈2〉

X❼ X㉒ X❽
(!) X㉗
X⑱
X⑲ (!)

15

F K N P (×2)
Q S V2 Y

15 〈1〉

K⑪
S⑪
シールド用バネ
1/1
Y❷
(!) S⑩
V2㉛
この部分にはめます。
(!) Y⑯
Y❶(!)

15 〈6〉

15 〈5〉

❶ ❷ ❸ ❹

15 〈7〉

Q⑰

Q⑲

V2㉞

Q⑱

❶ ❷

ビス
TP2×4

1/1

15 〈6〉

❶ ❷ ❸ ❹

16 ×2

Z

90°

❶ ❷ ❸

6 〈11〉

17 〈4〉

17 〈5〉

17 〈6〉 ×2

17 〈7〉 ×2

17〈8〉

17〈9〉

17〈10〉

※F❶·F❷·F❸はお好みの場所に飾ってください。

21 〈2〉

G❹ T⓫ ❶ ❷ 180° T⓫ L❽

180° ❷ T⓫ ❶ T⓫ L❾ G❻

G❺ ❷ ❶ ❶ ❶ ❶ 21 〈1〉

21 〈3〉

180° ❷ T⓫ ❶ T⓫ L❿ G❸

G❼ T⓫ ❶ ❷ 180° T⓫ L⓫

G❺ ❶ ❶ ❶ ❷ ❶ 21 〈1〉

21 〈4〉 ×2

U❷ D❽ P❺ P㉒

21 〈5〉 ×2

P⑳ J⓬ I❾ I❿

23 〈7〉

23 〈3〉

23 〈6〉

W㉛

❷

❶

6 〈11〉

22

6 〈11〉

23 〈3〉

23 〈8〉

23 〈7〉

❶

❷

❶

V1⑩

P⑬

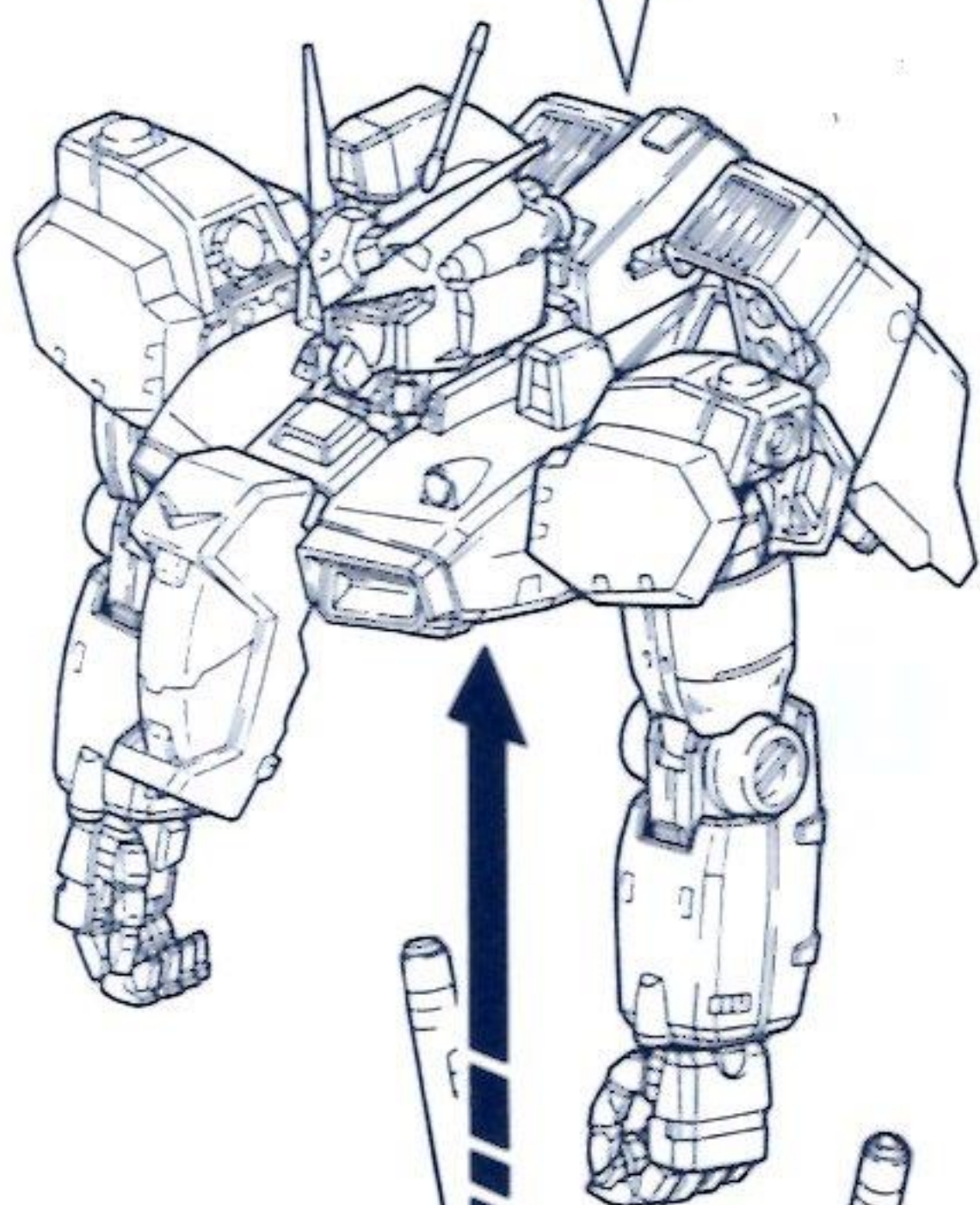
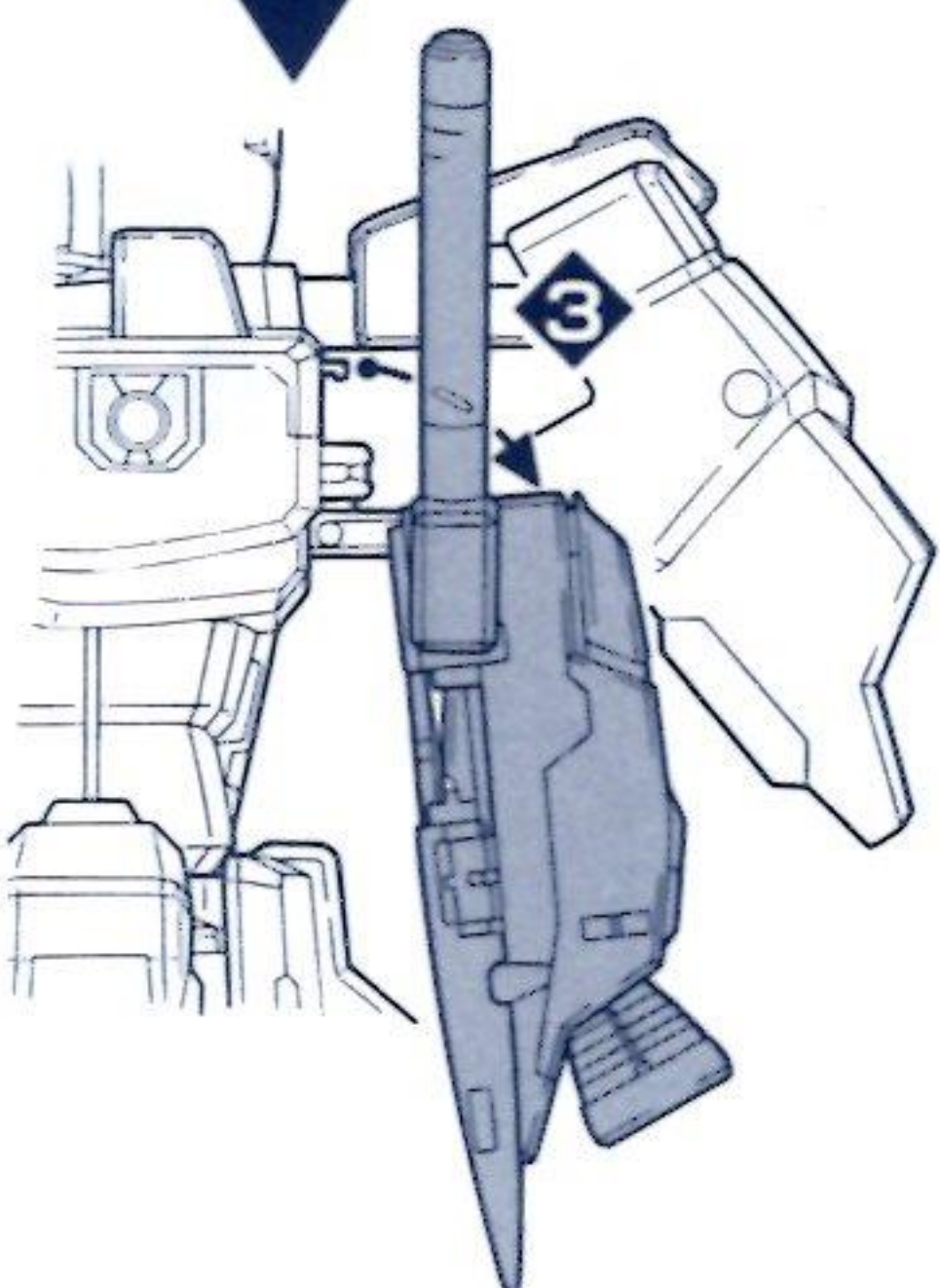
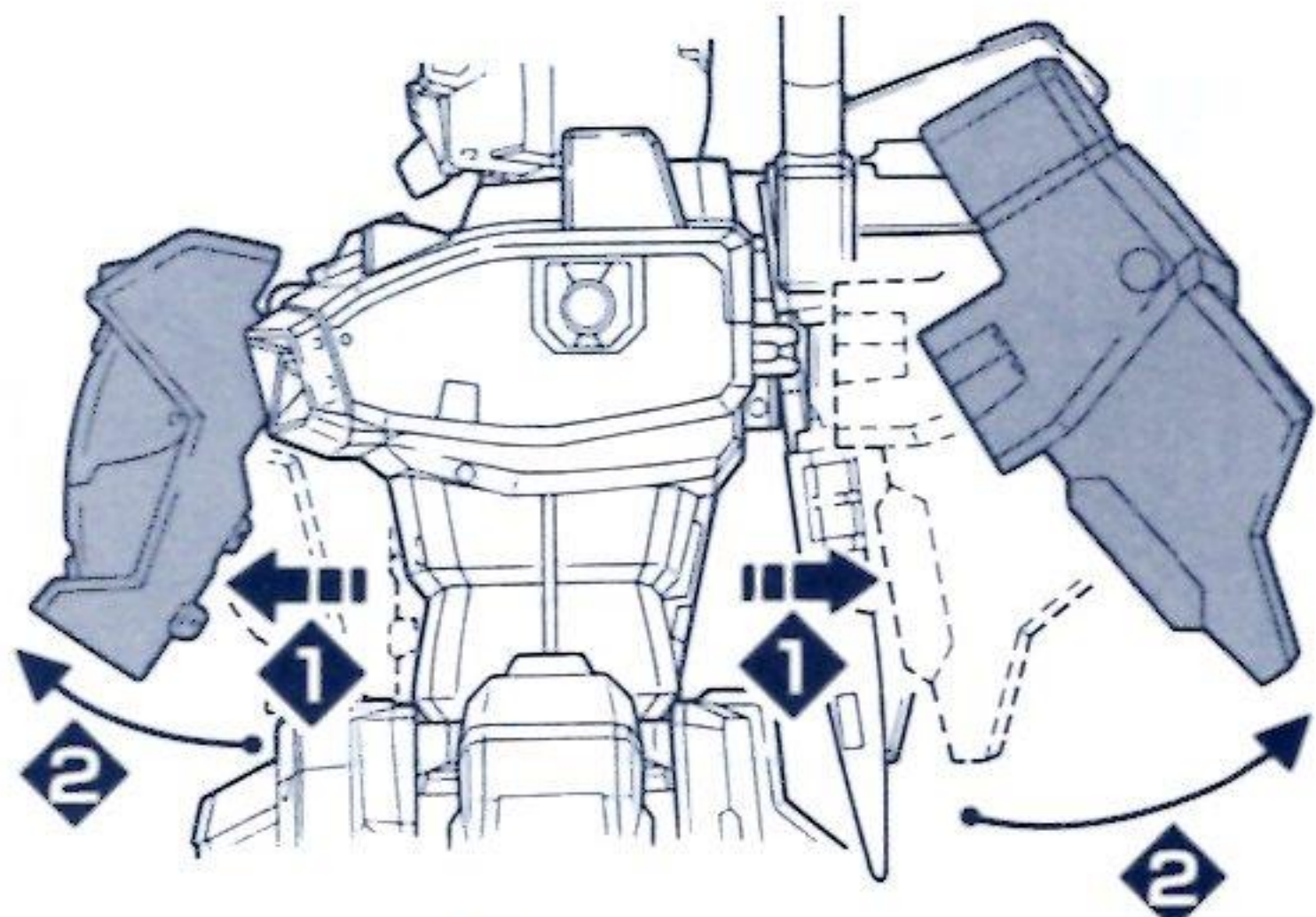
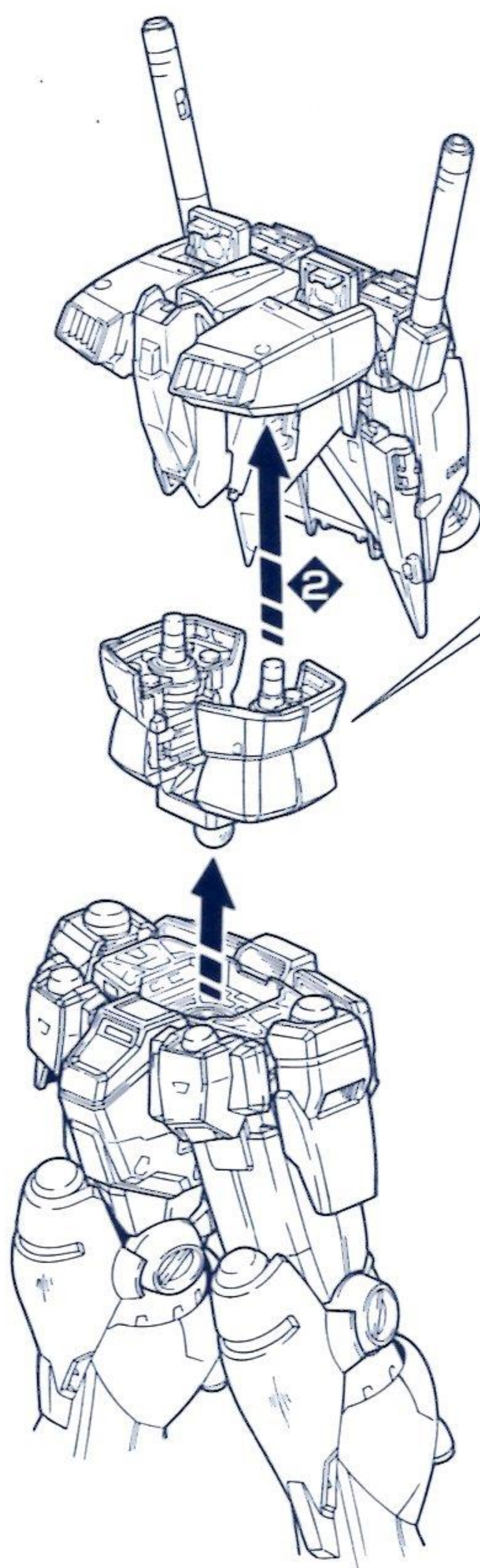
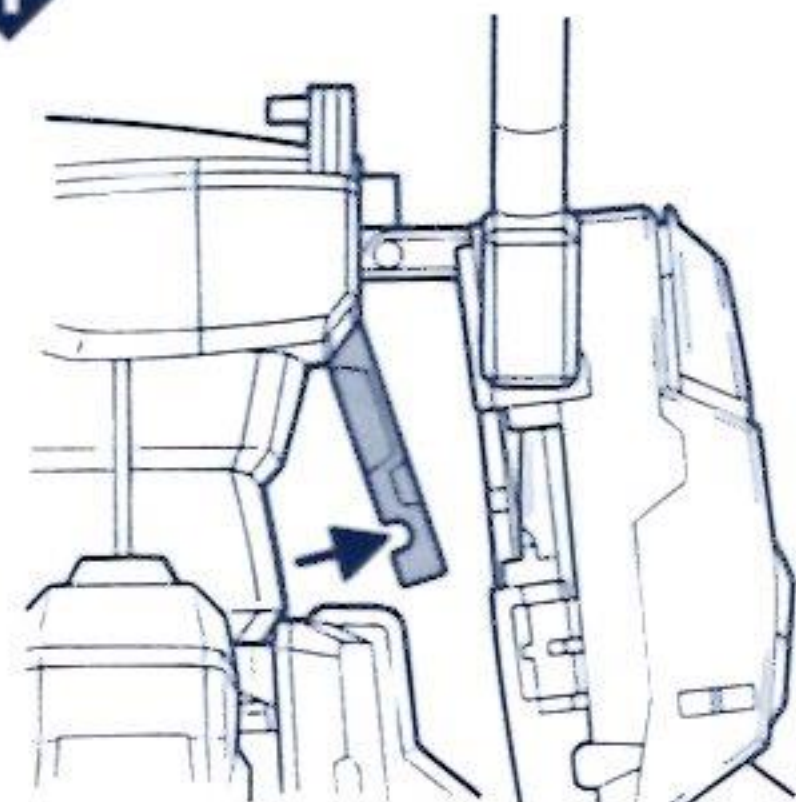
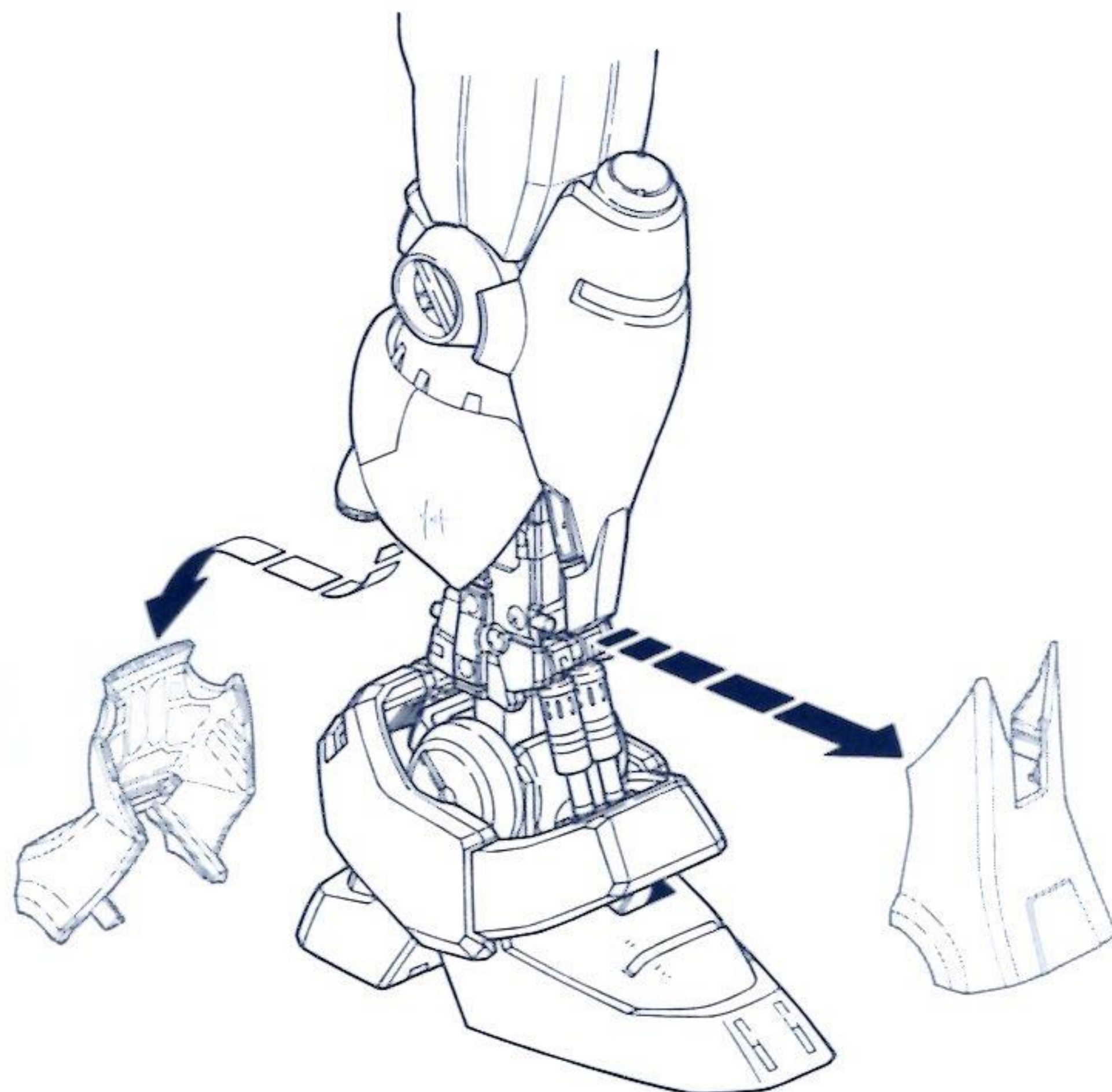
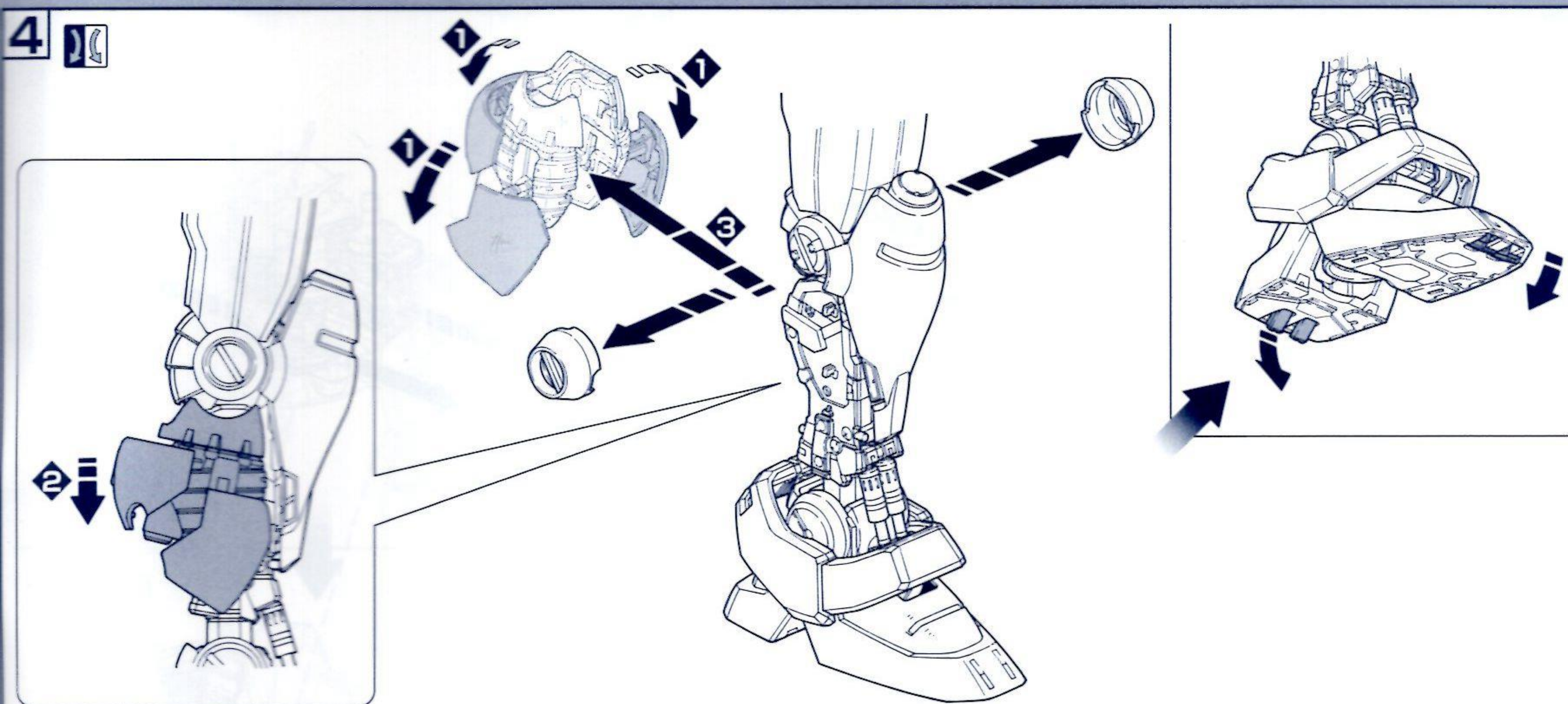
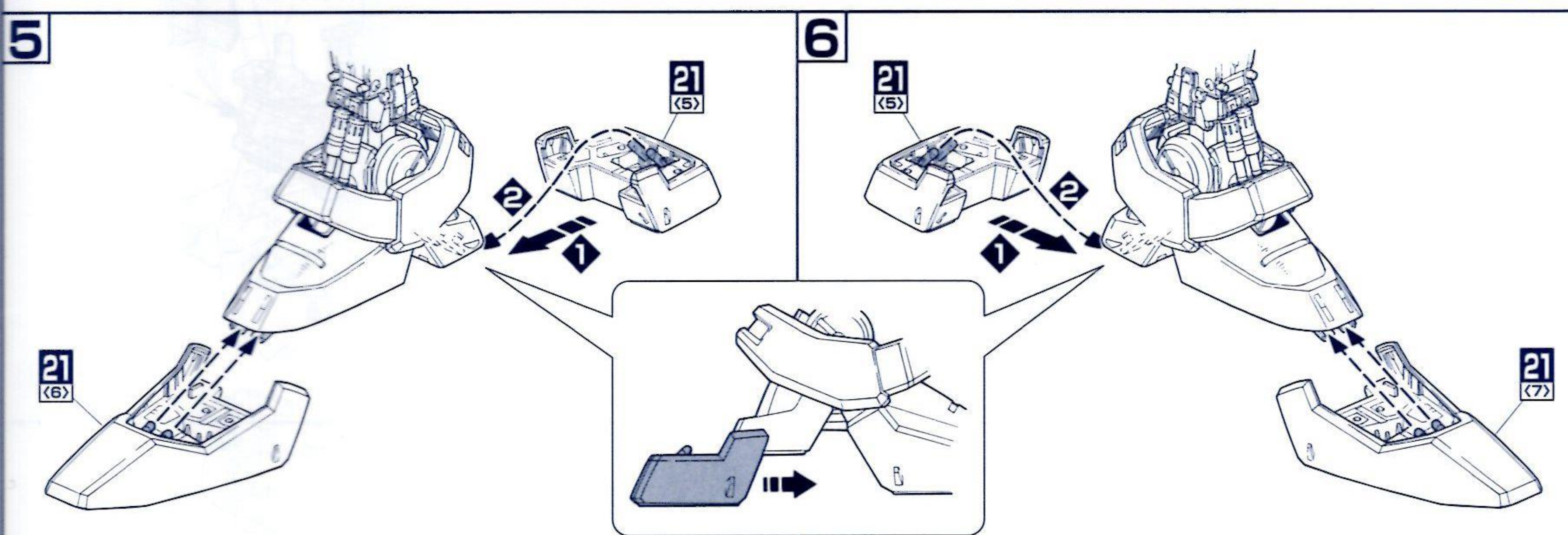
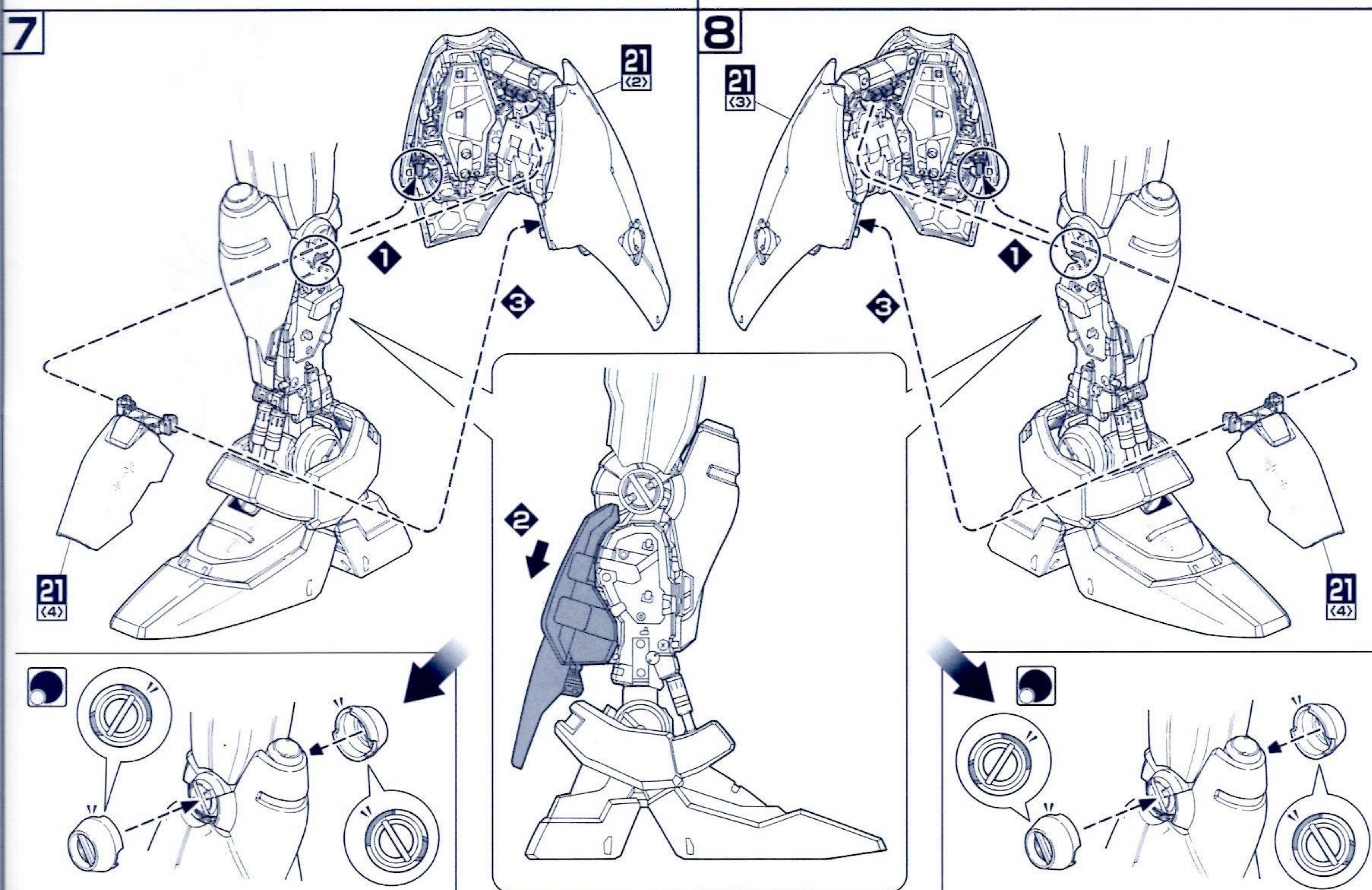
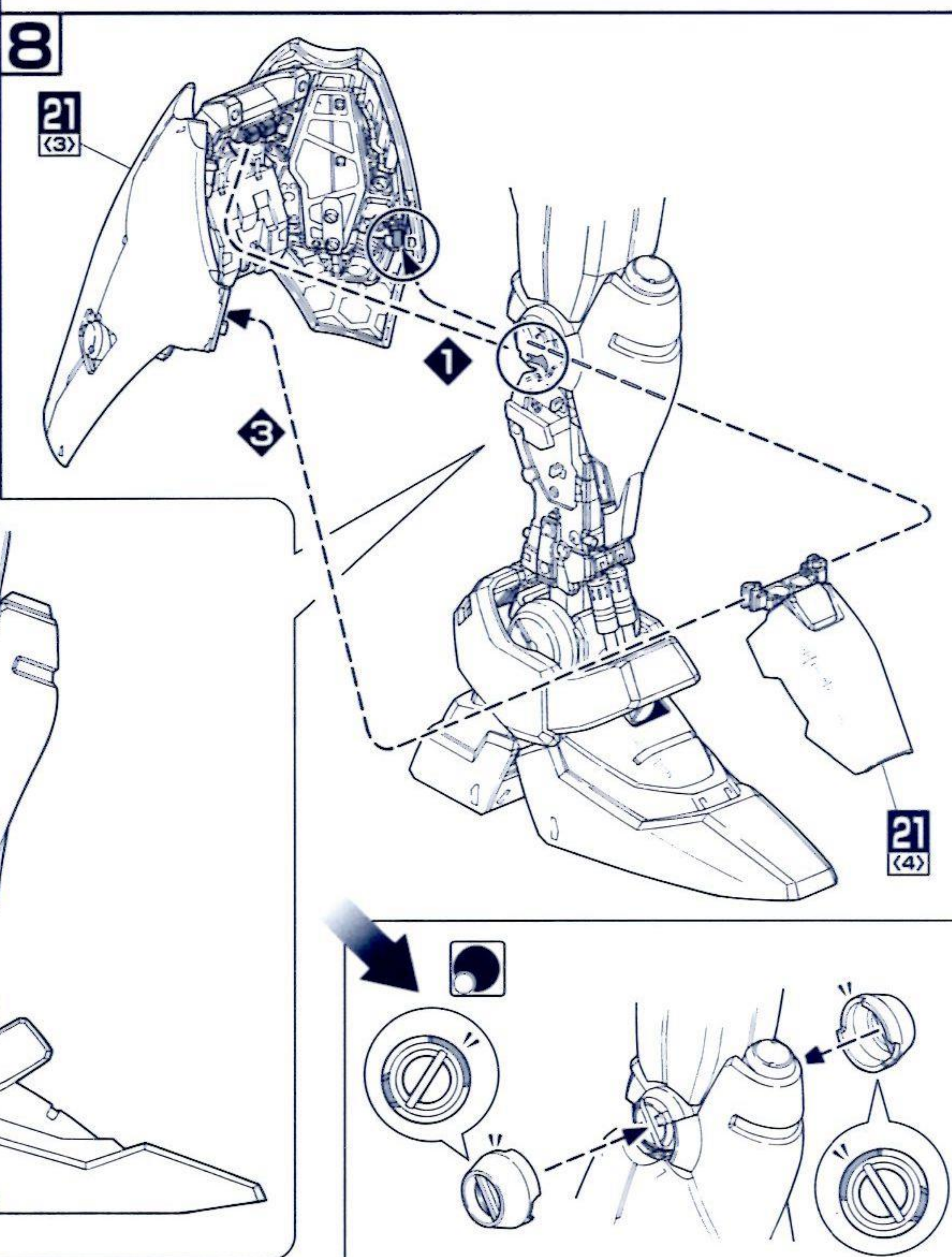
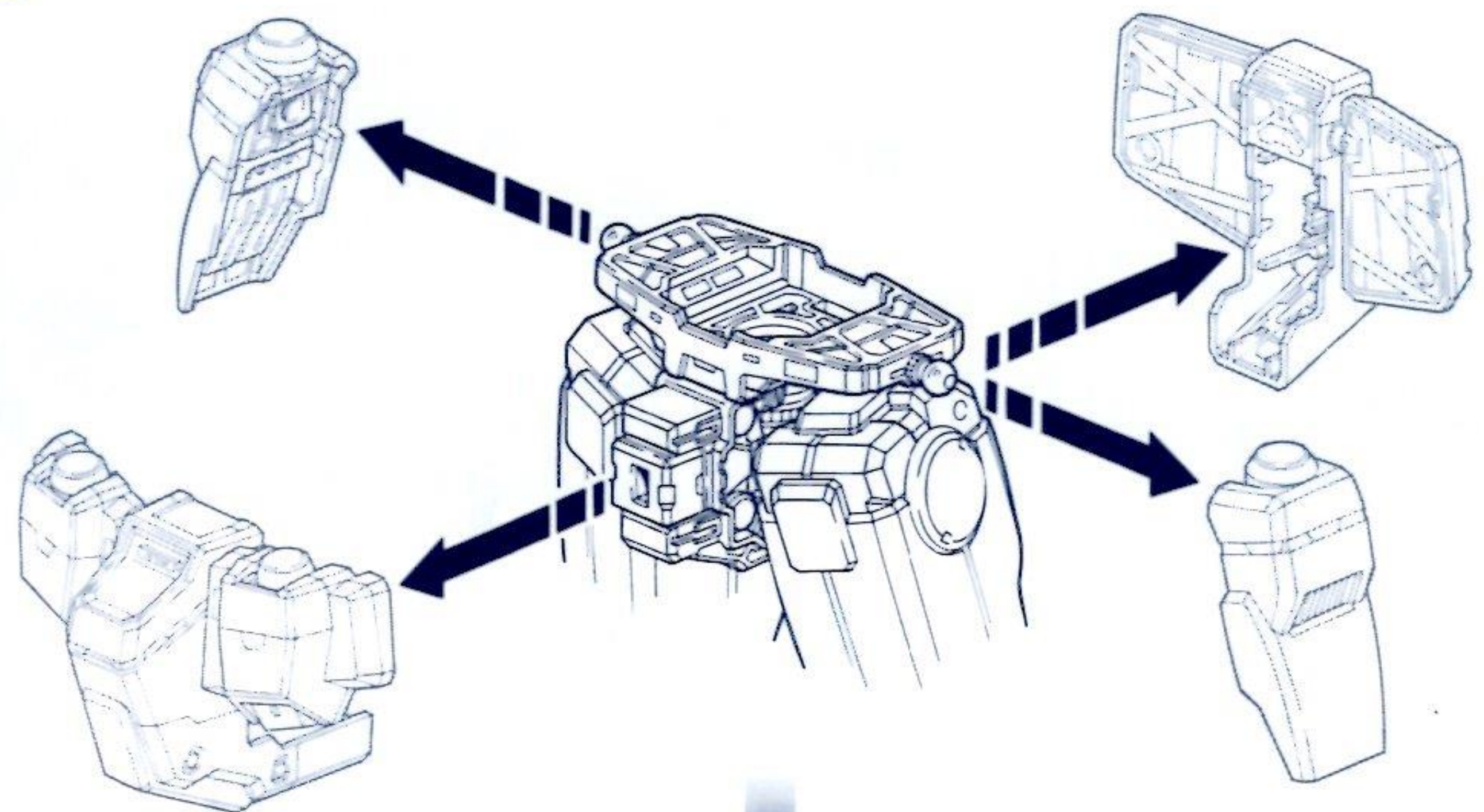
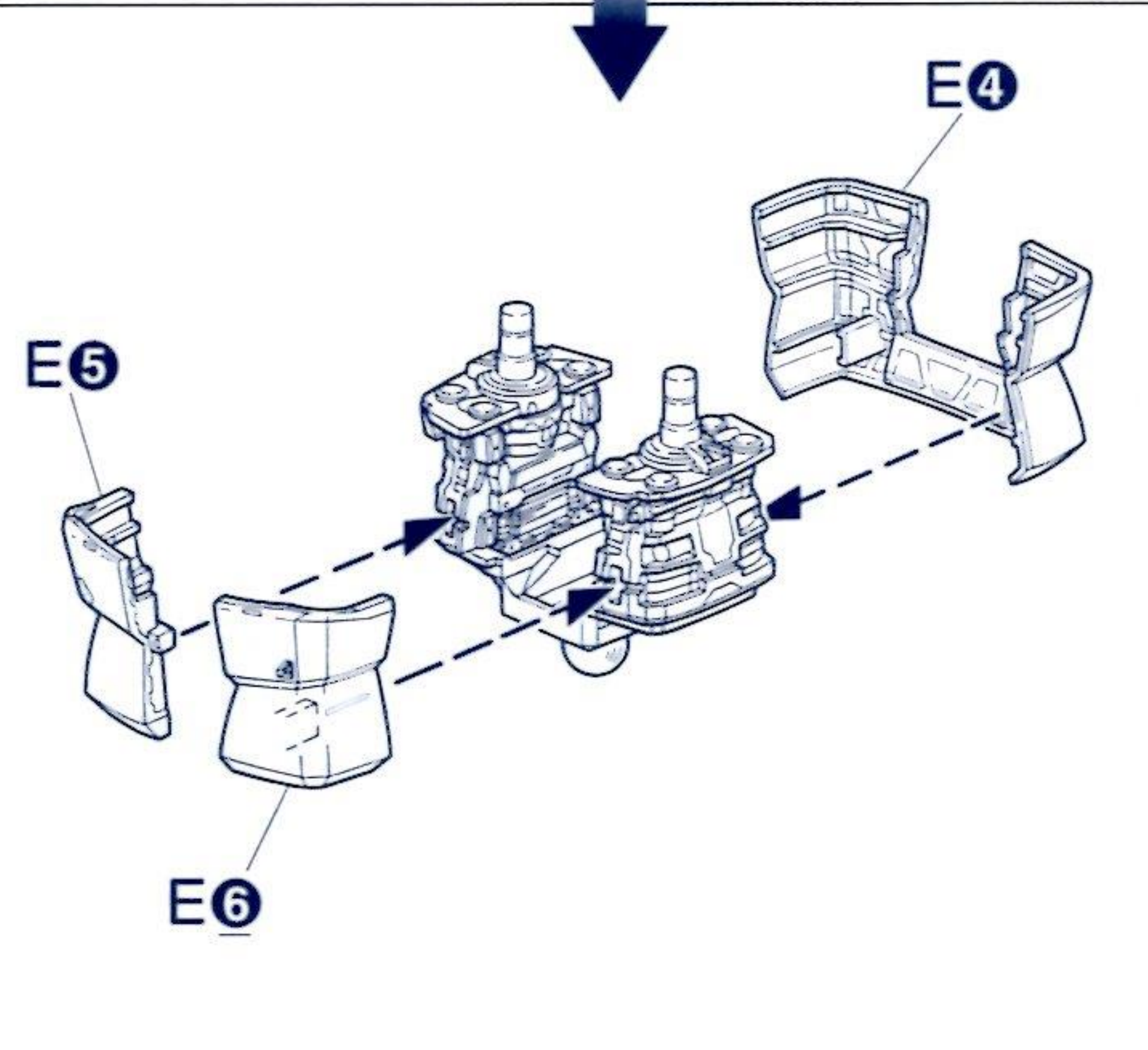
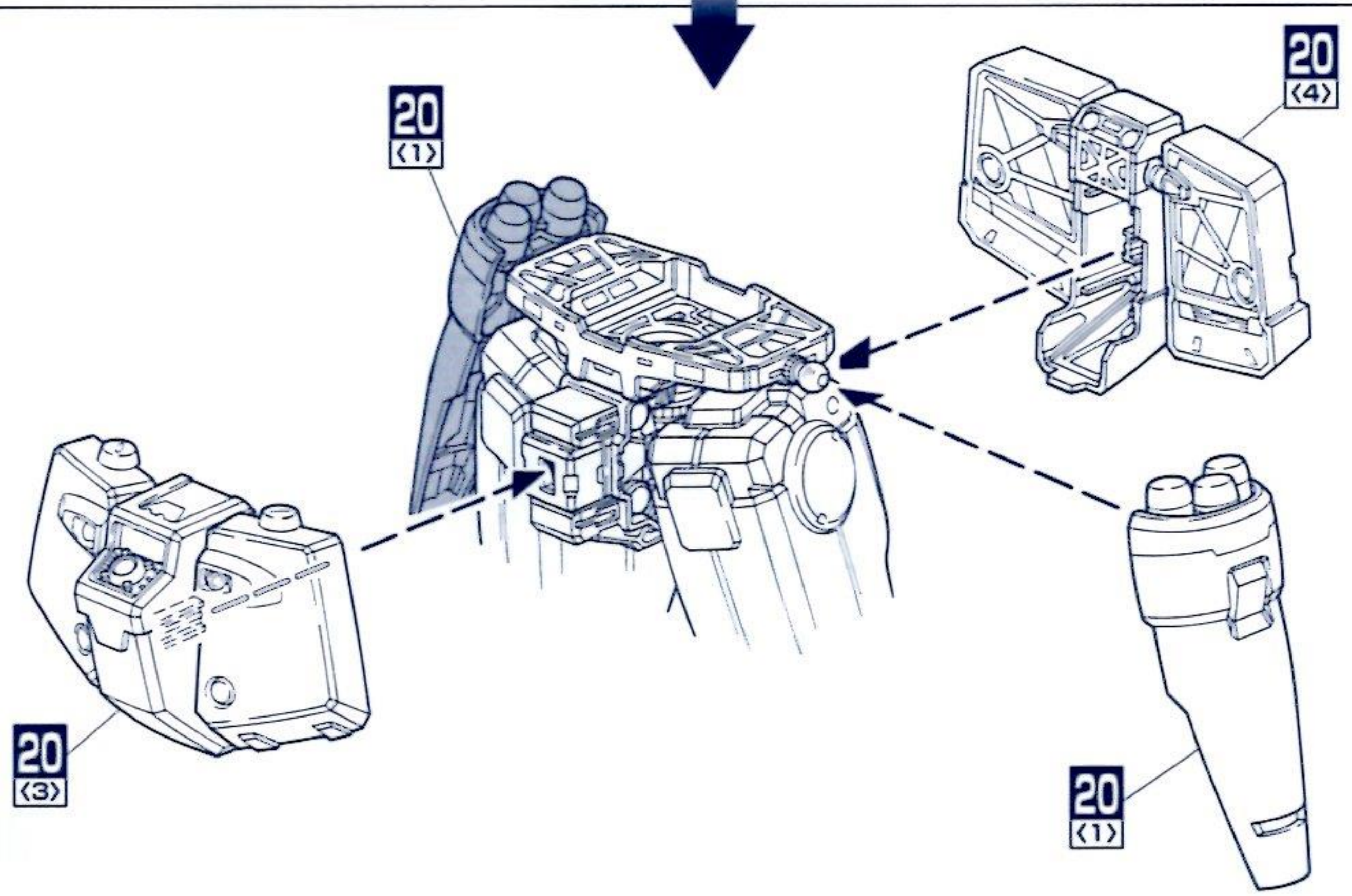
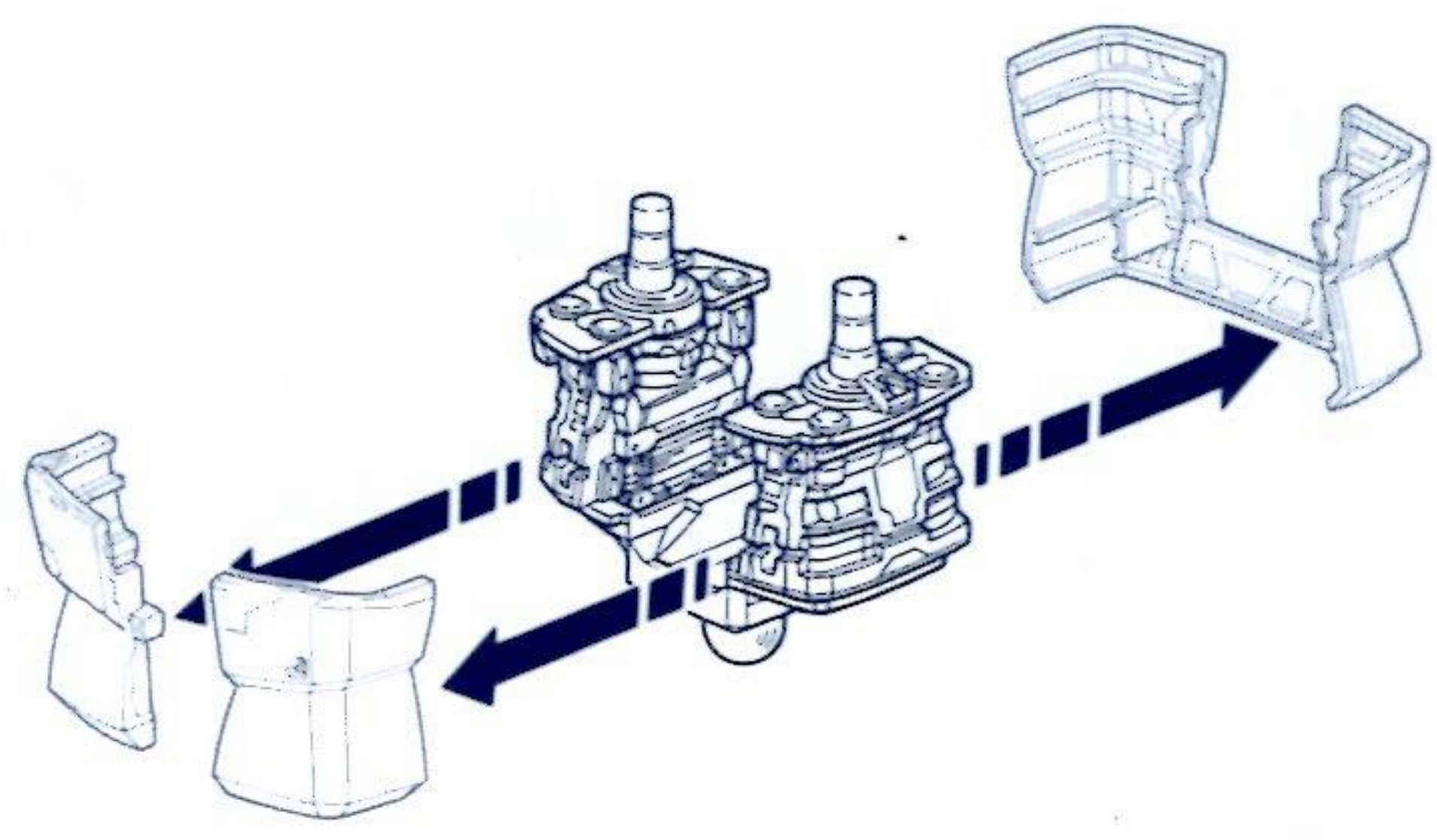
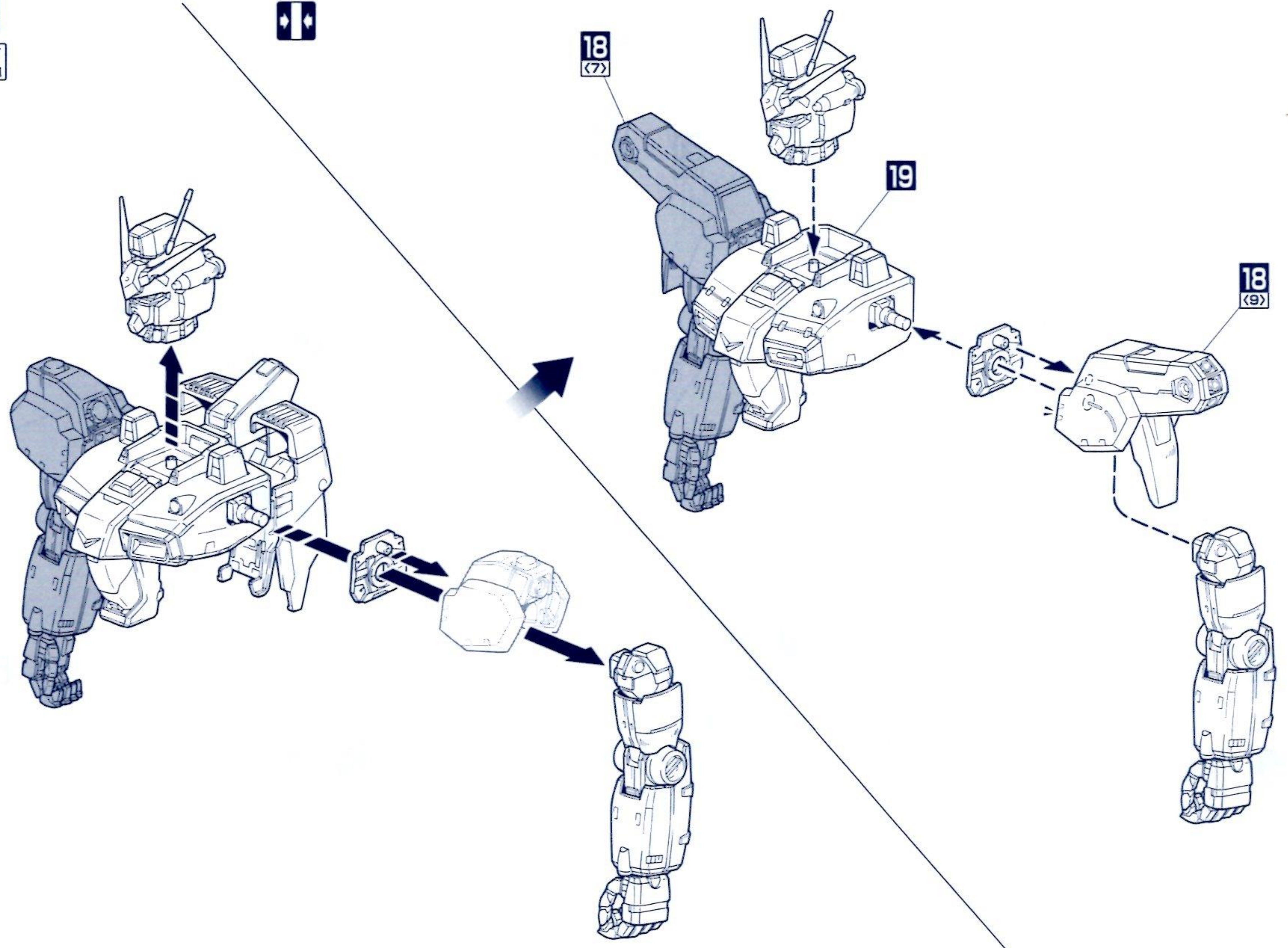
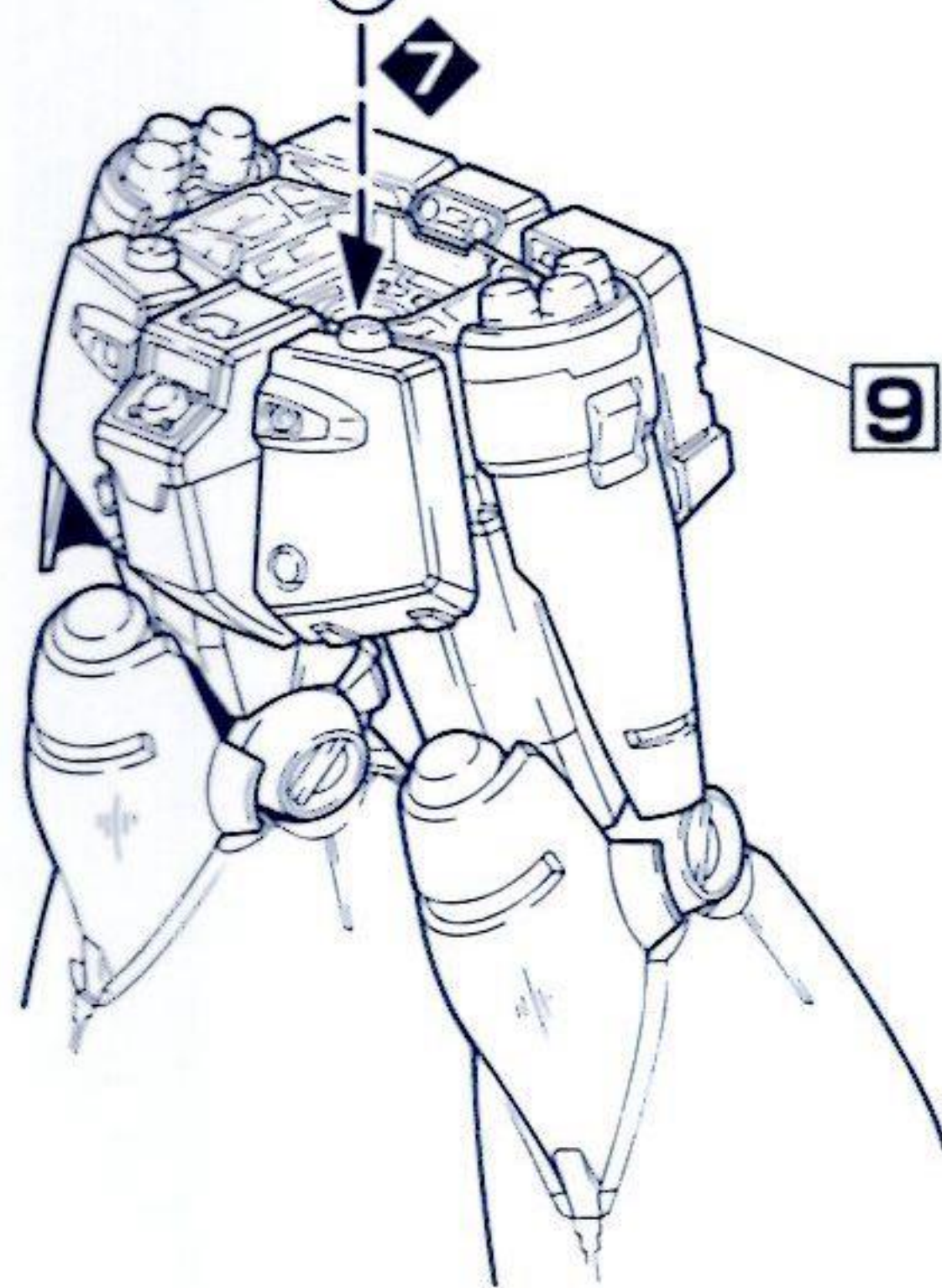
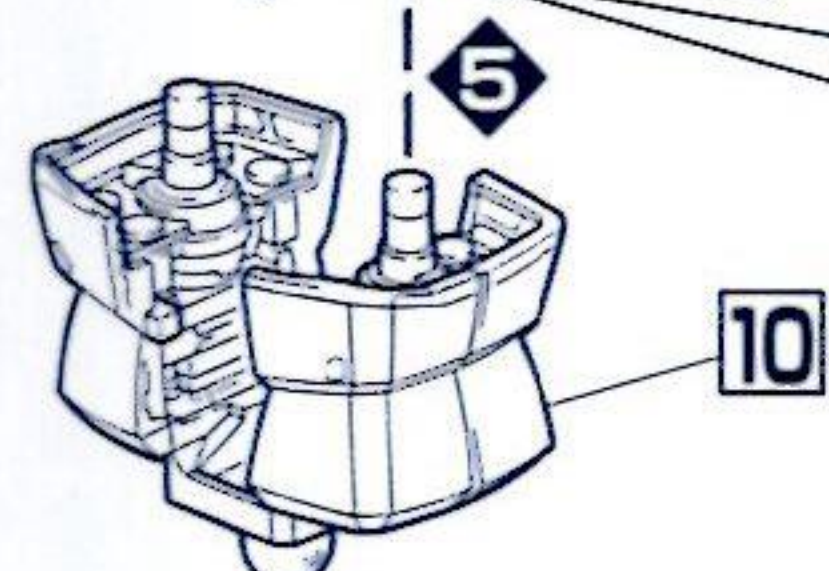
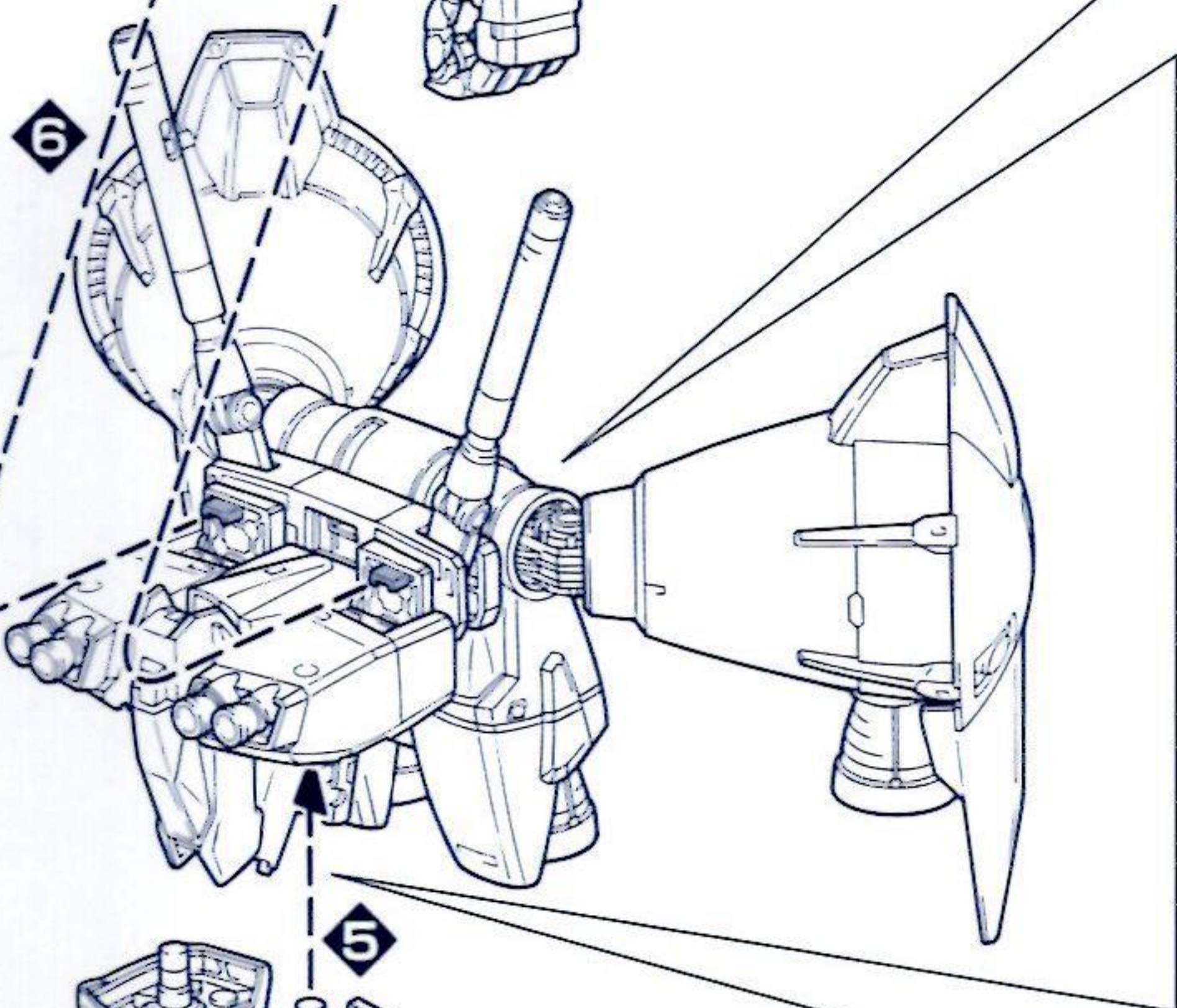
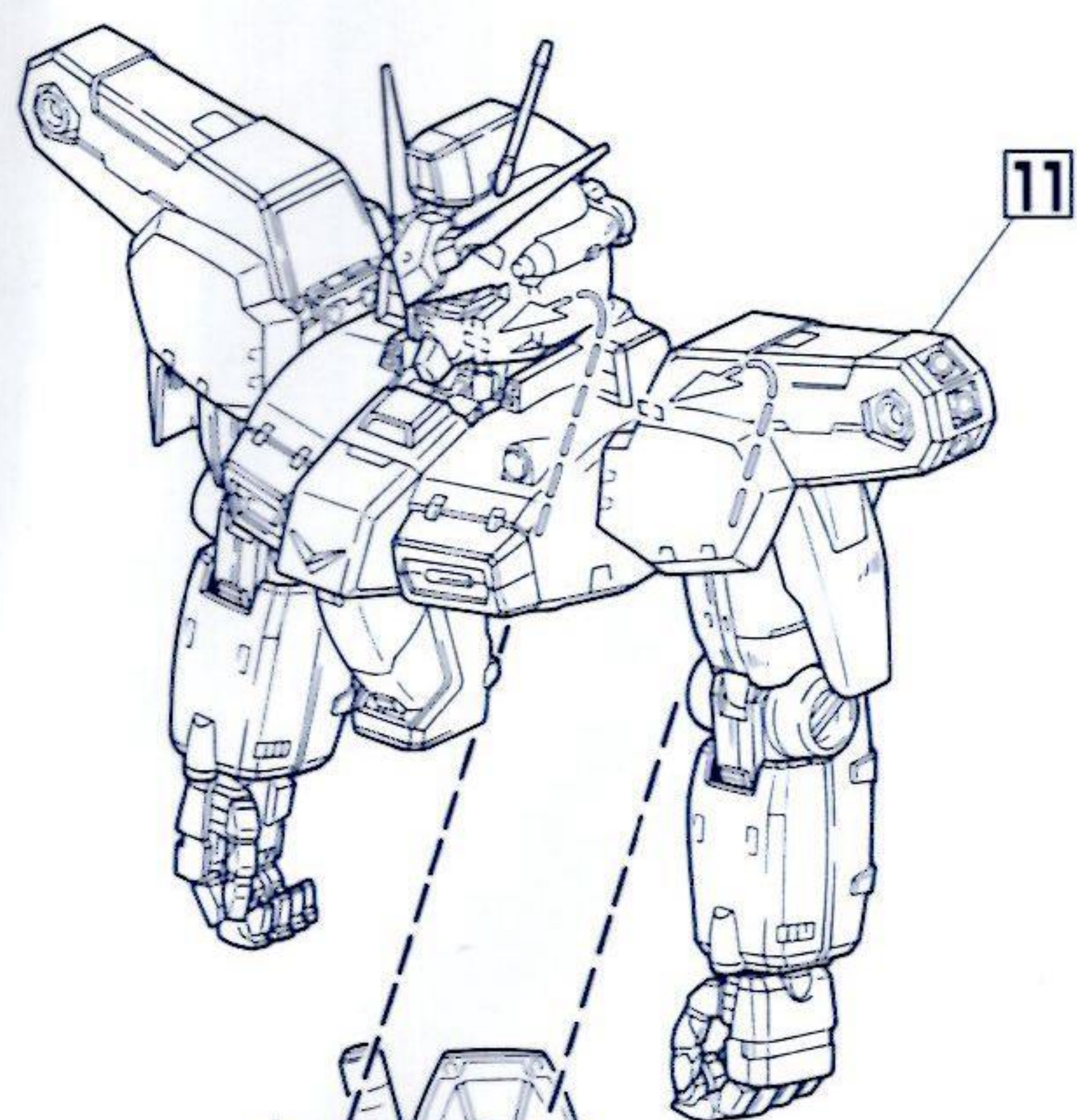
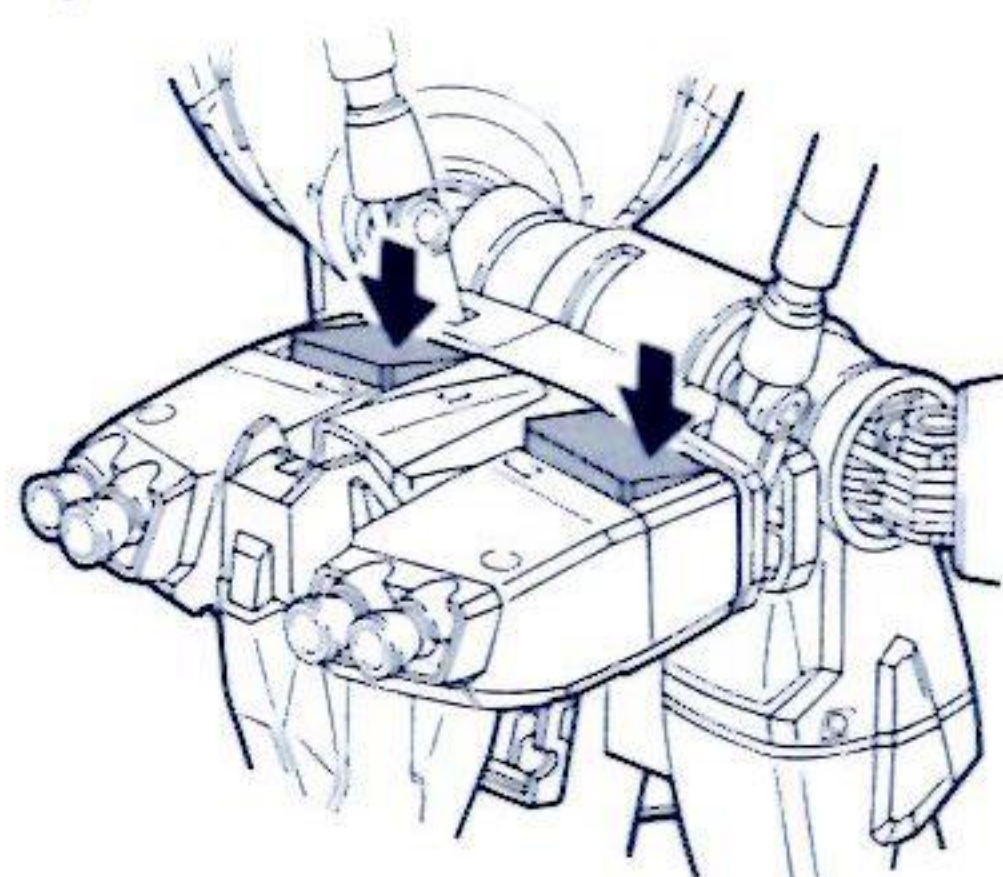
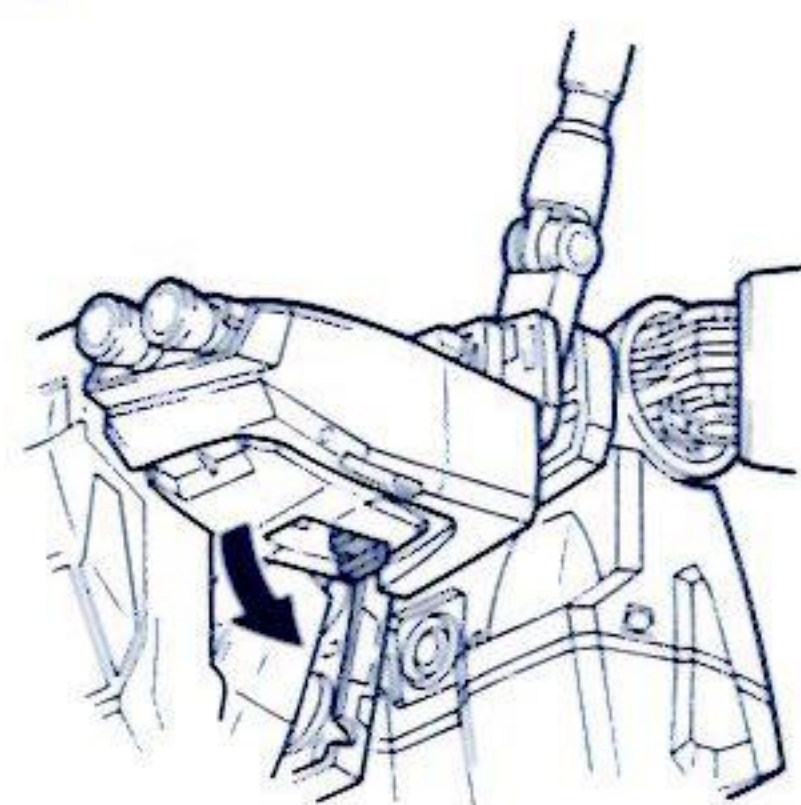
V1⑱

P㉕

V1⑰

P㉕

Conversion from RX-78GP01(Ground Combat Version) to RX-78GP01Fb(Space Combat Version)

1

2

3

4

5

21 〈5〉

21 〈6〉

6

21 〈5〉

21 〈7〉

7

21 〈2〉

21 〈4〉

8

21 〈3〉

21 〈4〉

9

20 〈1〉
20 〈4〉
20 〈3〉
20 〈1〉

10

E❹
E❺
E❻

11

18 〈7〉
19
18 〈9〉

12

11

Transformation
Core Block system

P01～02参照

❶ ❷ ❸ ❹ ❺ ❻ ❼ ❽

10

9

CONVERSION FROM RX-78GP01 TO RX-78GP01Fb

Ⓒ創通エージェンシー・サンライズ

PERFECT GRADE

RX-78 GP01 GUNDAM GP01/Fb

Ver.1.0

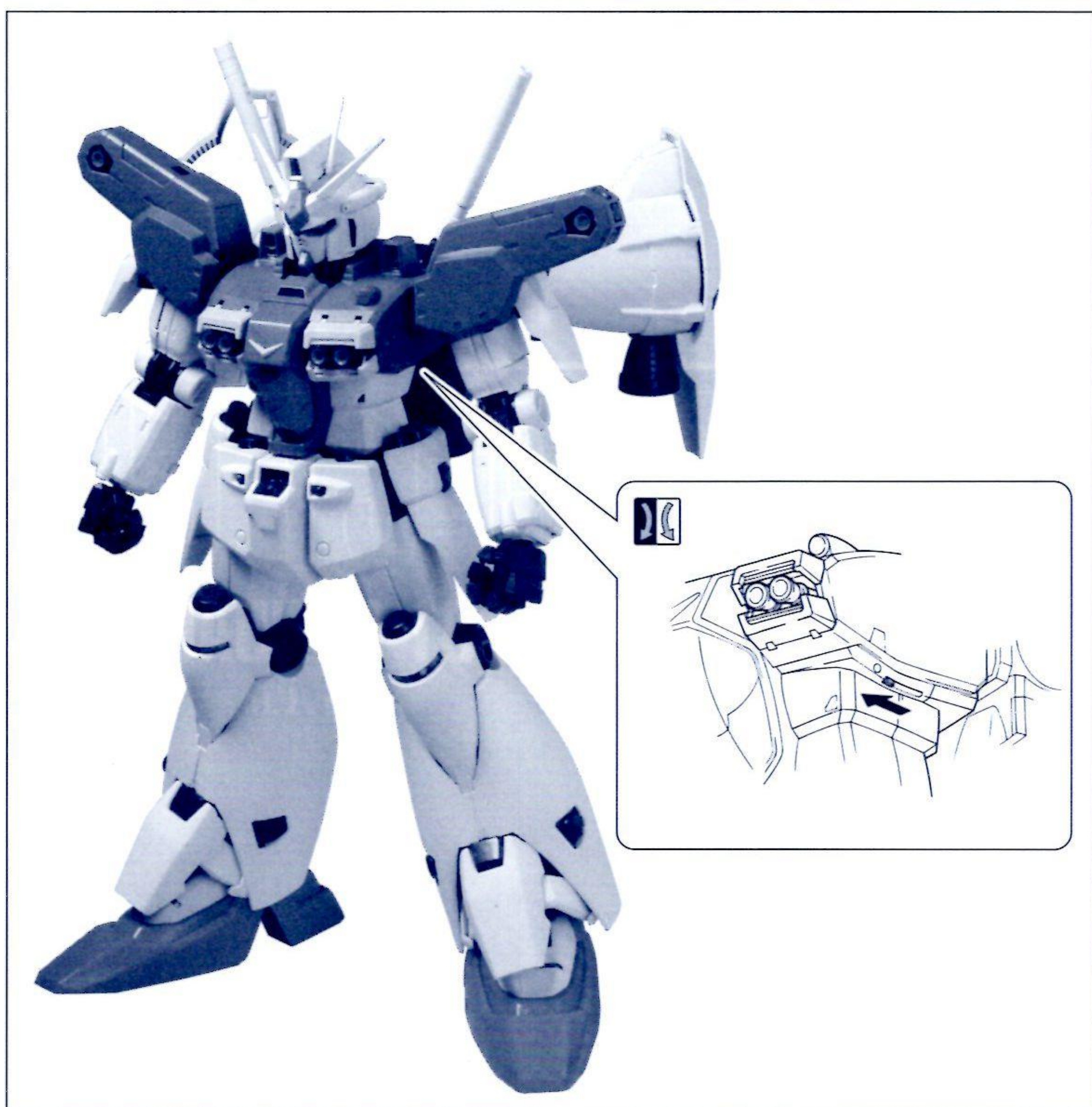
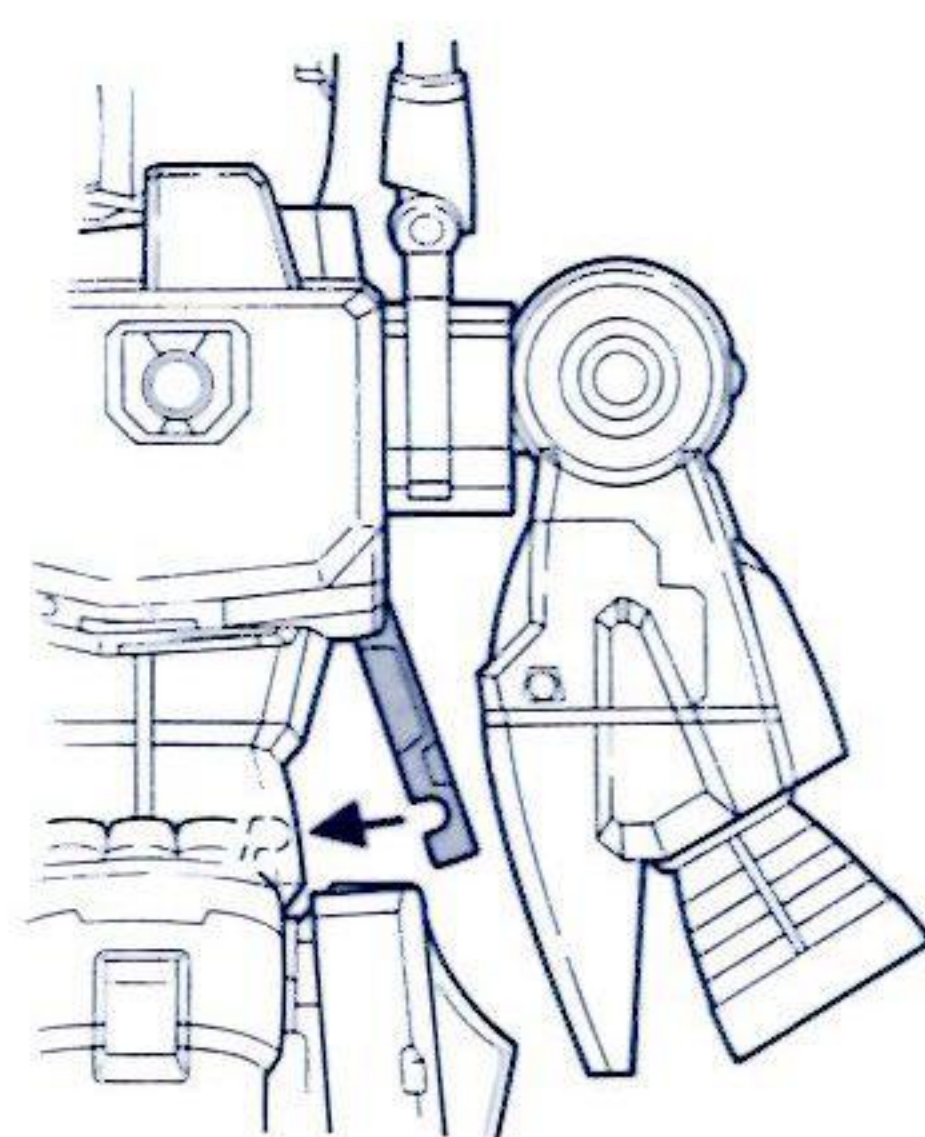
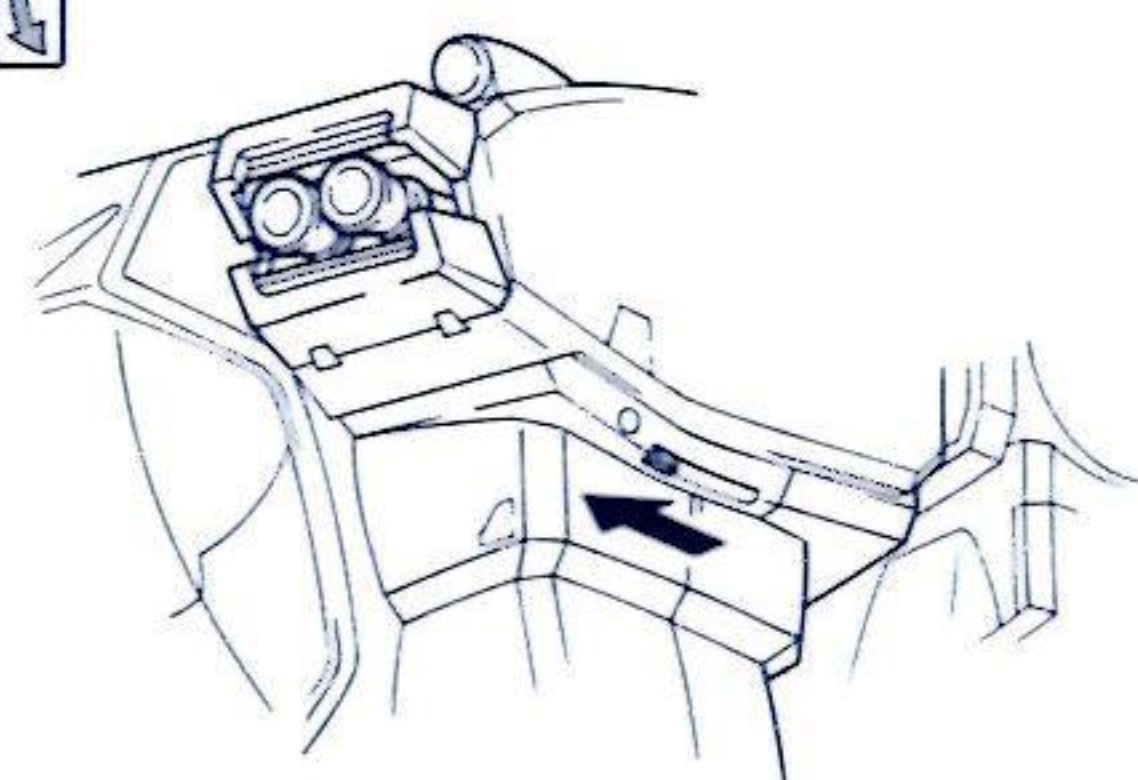
BAN DAI

BANDAI 2003 MADE IN JAPAN

AE Anaheim Electronics

GUNDAM PROJECT.

RX-78 GUNDAM **GP-01/Fb**

© 創通エージェンシー・サンライズ SOTSU AGENCY/SUNRISE

PERFECT GRADE
GUNDAM GP-01/Fb

今回、「GP計画」のスタッフに選ばれた諸君らに、
「PERFECT GRADE GUNDAM GP-01/Fb」をお送りする。
本プロダクトは既存のキャラクターモデルの概念を大きく覆し、
より忠実に「GUNDAM GP-01/Fb」を再現することを目的としている。
30枚を超えるランナー数、1200を超えるパーツ総数に臆することなく、
GP計画のスタッフとして、このキットを作り上げてもらいたい。
諸君らの奮闘に期待する!!

CAUTION!!

This card is distributed only to the "GUNDAM PROJECT" staff.
This card is effective only in "GUNDAM PROJECT."
The owner of this card permits the entry into a project division.
Although this card was indicated on the surface, it has an effect for seeing.
Moreover, it forbids the loan to the others, and transferring firmly.
When you lose this card, report to a superior official immediately.
External carrying out of this card is forbidden.

STAFF ONLY

GUNDAM PROJECT.

AE Anaheim Electronics

Anaheim Electronics

Insert ▸

Name

PROJECT GP01 STAFF

☐ DESIGNER
☐ ENGINEER
☐ PROGRAMMER
☐ ADMINISTRATOR

ID-AE09640

DAM GP01/Fb

PERFECT GRADE
RX-78GP01 GUN

パーフェクトグレード ガンダムGP01/Fb徹底解剖

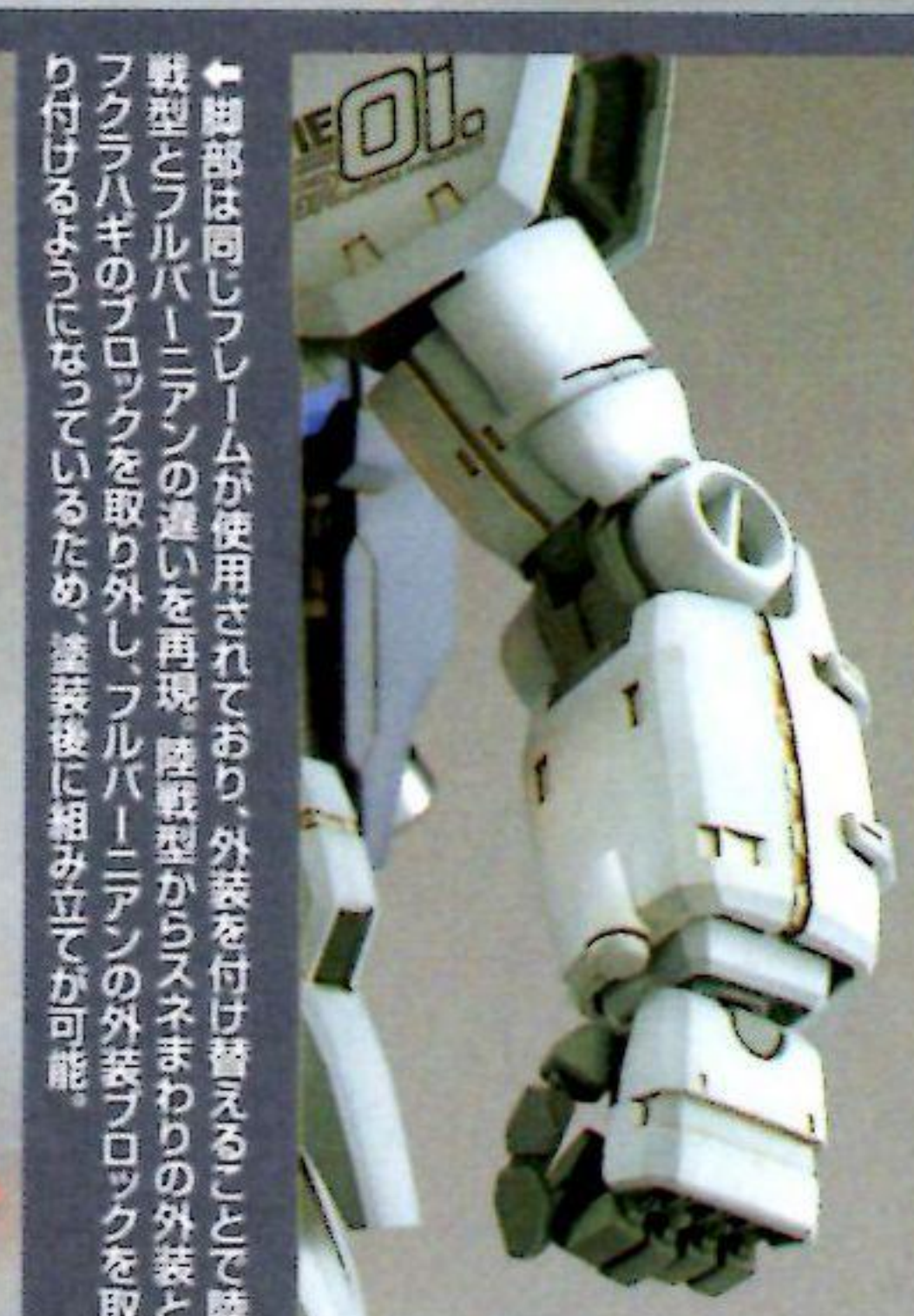
“プラモデルとしての最高峰”を掲げ、およそ1年に1体のペースで新作がリリースされている「パーフェクトグレード」。『ガンダム』シリーズからのラインナップに限定して言えば、1/60という統一スケールで展開されており、その大きさを活かしたギミックやディテールが高い水準で追求されたものになっている。その最新作として「RX-78GP01 ガンダムGP01/Fb」がリリースされた。このキットは、旧1/144スケールの「ガンダムGP01フルバーニアン」(1991年12月発売)以来、12年ぶりのコンバーチブルモデルとなっている。そのため、総パーツ数はガンプラ史上最多の1256点となっている。とはいえ、バンダイがこれまで蓄積してきた技術があますところなく投入されたことにより、組み立てに関しては時間はかかるものの、ストレスを感じることなく組めるようになっている。今回はこのキットをクローズアップ。岩田トシオによるファーストレビューに加え、恒例の人気企画「ピクトリアルガイド」をお贈りする。

©創通エージェンシー・サンライズ
※製作者プロフィールの最後に書かれているMS名は「ガンダム占い」(ワニブックス刊)の結果です。
占いの詳細は276ページに記載されています。

「パーフェクトグレードガンダムGP01/Fb」速攻レビュー

OVA『機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー』に登場し、主人公コウ・ウラキの乗機として活躍した"RX-78GP01 ガンダム試作1号機"。数あるガンダムの中でも、高い人気を誇るこの機体が遂にパーフェクトグレード化。陸戦型(重力下仕様)とフルバーニアン(宇宙戦仕様)への完全換装が可能となっており、細部のギミックに至るまで、まさに"パーフェクト"の名に恥じない内容になっている。このキットを岩田トシオが速攻レビュー。作る人を圧倒させるほどのパーツをひとつずつ丁寧に処理し、全体の塗装を明るい色調で仕上げることで、清潔感のある作品として仕上がった。

RX-78GP01 GUNDAM GP01/Fb
BANDAI 1/60 scale plastic kit
"PERFECT GRADE"
RX-78GP01 GUNDAM GP01/Fb
modeled by Toshio Iwata

⬆数少ない陸戦型とフルバーニアンの共用部。キットは唯一電飾が施されているが、組み立て自体は非常に簡単。パーツ分割もうまく考えられており、すべて塗装してから組み立てることも可能。

⬅頭部と同様、陸戦型とフルバーニアンとの共用ブロックになっている腕部。指はシステムインジェクションによる全節可動になっているため、塗装する人は塗り漏らしに気をつけよう。

⬅脚部は同じフレームが使用されており、外装を付け替えることで陸戦型とフルバーニアンの違いを再現。陸戦型からスネまわりの外装とフクラハギのブロックを取り外し、フルバーニアンの外装ブロックを取り付けるようになっているため、塗装後に組み立てが可能。

RX-78GP01 ガンダム試作1号機／フルバーニアン

バンダイ1／60スケールプラスチックキット
"パーフェクトグレード"
RX-78GP01 ガンダム試作1号機／フルバーニアン
製作：岩田トシオ（TEAM TACO）

■素晴らしい。見事なMSだ。

2年ぶりのPG完全新作は「GP01」です。PGシリーズは、ポケール「1／8フェラーリ」やタミヤ「1／25センチュリオン」のような模型史に名を残すキットだと思います。あのシリンダー連動関節や、頭部外装をはめ込むときの穴からフレームがのぞく瞬間等、パーツが脳に訴えてくる感覚は他のガンプラでは味わえませんよね。ボクも久しぶりに楽しい思いをさせてもらいました。

■いやーん、私のガンダムが〜!!

と、ならないよう注意点をいくつか。

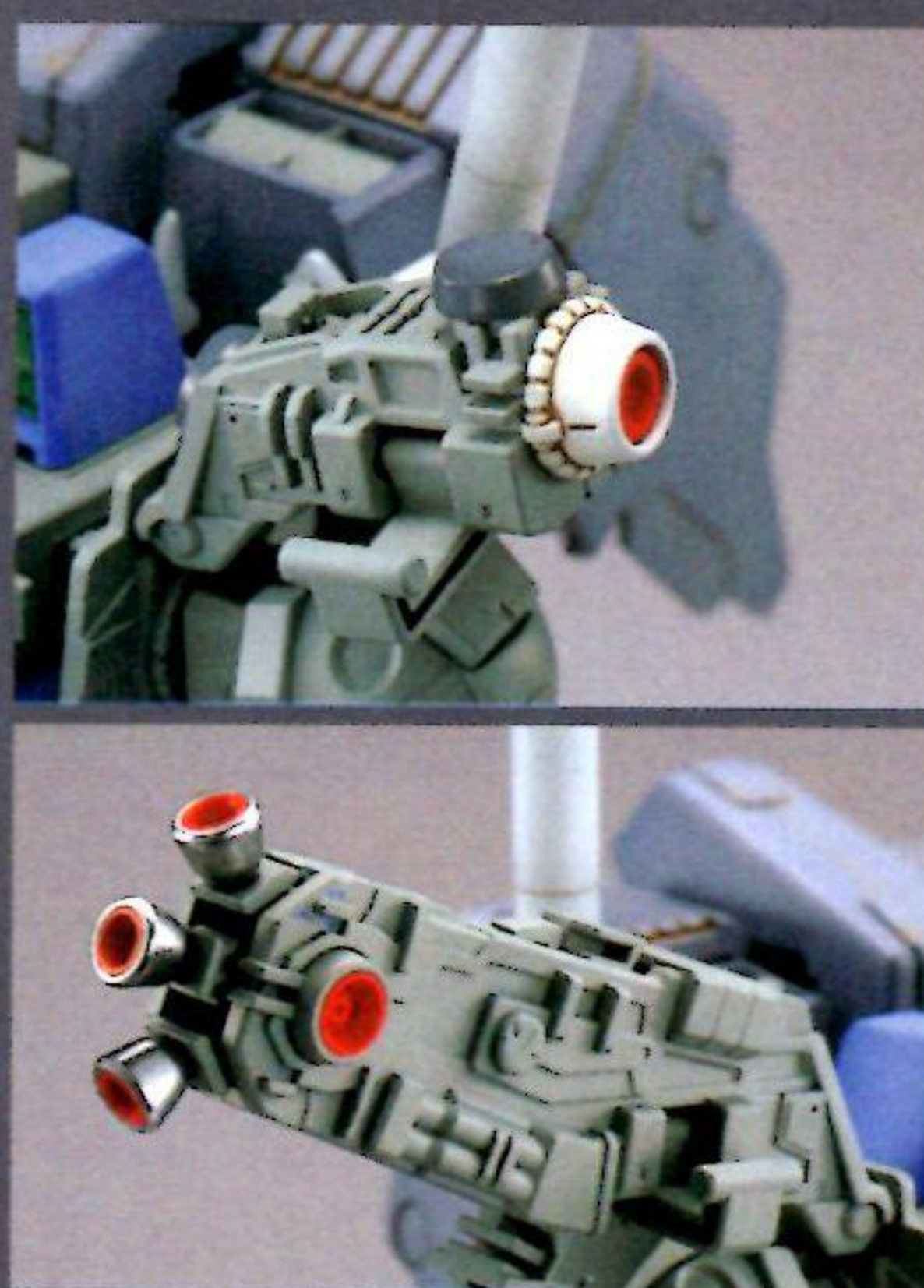
1・PGはモノが大きいだけに、部品がはずれにくいような工夫がされています。差し込み口が鍵穴状になっている部分や、バーニア内側等、一度組んでしまうとはずれなくなってしまうパーツがあるので、説明書を見ながら気を付けて作業してください。

2・塗装時にパーツを分解するとき、パーツ数が多い上に、バーニアやセンサー等の似ている形状の部品が多いため、塗装後の組み立てでトラブルが発生する可能性があります。本誌ピクトリアルガイドでは、大量の写真ですべてのパーツを掲載しているので、混乱しそうなときはぜひ参考にして下さい。

3・塗装を行うと塗膜の厚みでパーツの合わせがきつくなります。差し込み部の塗装を落とすだけでなく、

⬆胸部正面のV字モールドやフロントアーマー中央の黄色いディテールすら別パーツ化されており、すべて塗装後に組むことが可能になっている。フルバーニアンとの相違点も完全に再現されており、フルバーニアンの胸部バーニア展開もギミックとして再現されている。隙間なく閉まるコクピットハッチの合いのよさは感動もの。

➡フルバーニアンの肩アーマーは上部ハッチを開き、中にあるスイッチを押すことでバーニアノズルが飛び出すようになっている。ここも塗装後に取り付けが可能。

⬆フルバーニアンのバーニアポッドは、設定どおりのフレキシブルな動きが可能になっている。また、カバーはすべて外せるようになっているので、内部メカと外装を別々に塗装してから組み立てよう。

⬆MS時のコクピットシートは写真のように機体正面を向かせられるようになっている。1/60という大きさなので、コウ・ウラキも丁寧に塗り分けた。

⬆陸戦型、フルバーニアンのどちらも肩のスラスターブロックのメカディテールまで再現されている。装甲を付けるとほとんど見えなくなってしまう部分だが、作例のように単色で塗り分けるだけでも、見栄えがアップするので、ぜひ塗装してみよう。

⬆キットでは陸戦型のフクラハギにあるメカ部分がユニット化されている。フルバーニアンに換装する際は、このユニットを取り外すことになる。

⬅外装パーツをすべて外した陸戦型のフレーム状態。さすがにコア・ファイター II（＝コア・ブロック）の外装は外せないが、逆にGP01独特のホリゾンタルマウント（水平合体）方式の構造がよくわかる。

⬅⬆手首やヒザ、足首、首など、可動部の各所にはダンパーシリンダーがパーツ化されており、各部の動きに合わせて伸縮させられるようになっている。

なります。差し込み部の塗装を落とすだけでなく、事前の仮組みで十分な調整も必要です。また、システム上、フレームと外装、コア・ファイターなどの塗膜のキズは避けられないので、思いきってフレームを無塗装にするのもいいと思います。そうすると指やポリパーツの色ハガレを気にする必要もなくなりますし。

■行け！　わたしの屍を踏み越えて!!

いつものことですが、色については悩みました。本誌2003年11月号にも掲載されたメーカー完成見本が素晴らしく、ストレート組みのレビューということもあって、同じような色では新鮮味に欠けると思い、そのあたりにも気を使いました。

フレームは前述の理由で無塗装で済ますことも考えましたが、作例の場合は〝逃げ〟になるかなと思って全塗装。キットのディテールが映えるよう、かなり明るくしてみました。サーフェイサー色に見えないよう、グレーをグリーン系にふってあります

ライフル等のグレーは捨て色に5番・ブルーと3番・レッド、1番・ホワイトを加えて使用（捨て色とは、塗料が余るたびに空きビンに注ぎ足していったもの。このとき、空きビンを数本用意しておき、余った色を適当に分けて加え続けるとやがて数パターンのグレーができて便利です）。

本体色の白はハイライトを吹くとき、各装甲ごとにランダムで吹き付け量を変え、明度に変化を出しています。

赤と青は、どちらも白を加えた色をハイライトとして使用しています。青は4段階まで吹いていますが、これだけ重ねると逆にグラデーションは消えてしまい、完成後は1色に見えます。これはB、C、D、Eという4つの色を重ねて〝A〟という色に見せるために行うものです。人からは「初めから〝A〟を作って塗ればいい」と言われることもありますし、作業の大変さのわりに効果は薄いかも知れません。でも、初代・日野氏は共感してくれました(笑)。

スミ入れは「タミヤエナメル」のフラットアースのみ。フレームと黄色部には入れていません。スミ入れ前にあえてツヤ消しクリアーでフラットコートを行い、表面にスミが残るように拭き取っています。

今年はガンプラの作例が少なかったので、今回の作例を作れてホント良かった。

■PROFILE
いわた・としお…近況／祝、ホビマガ5周年！　読者のみなさんありがとう。ボクもデビュー5周年!!　改めて、これからもよろしくね！　［ドム］

⬇⬅キットには陸戦型用とフルバーニアン用のコア・ファイターⅡが2機付属する。機体前半の構造が異なるため、両機でまったく同じブロックは機首とビーム・キャノン、前方の着陸脚のみとなっている。

⬆陸戦型のコア・ファイターⅡはバーニア前方のカバーが取り外せるだけだが、フルバーニアン用では、本体上面とブースター・ポッドのカバーがすべて取り外せるようになっている。

⬆コア・ファイター時のコクピットシートは写真のように水平位置まで回転させられる。キャノピーは全体がクリアーパーツなので、ここは設定どおりに塗り分ける必要がある。

⬆PG恒例のフルハッチオープン。写真は陸戦型のみだが、当然、フルバーニアンでもこの状態の再現が可能。

⬆キットにはシールド、ビーム・ライフル、マシンガンが付属。ライフルとマシンガンは、このキットでほぼ唯一、パーツの合わせ目が目立つ箇所があるので、気になる人は処理しておこう。

⬆キットの着陸脚はタイヤを除いてメッキパーツになっているが、メッキの厚みでせっかくのモールドが甘くなっている。そこで作例では一度メッキをすべて落とし、実際の戦闘機などを参考に脚柱を白く塗装してみた。

カラーリングデータ

フレーム…334番・バーリーグレーBS4800/18B21＋56番・明灰白色(中島系)
白(本体)…314番ブルーFS35622＋35番・明灰白色(三菱系)。その上から1番・ホワイトでハイライト
赤…79番・シャインレッド＋1番・ホワイト
青…80番・コバルトブルー＋白(本体)
黄…「ガンダムカラー」・イエロー(2)

※すべてGSIクレオスの「Mr.カラー」および「ガンダムカラー」

Perfect Grade
RX-78GP01/Fb
GUNDAM
GP01/Fb

これがその表紙。デンドロビウムとステイメンを髣髴とさせる、未だ誰も見たことのないこのMSが目印だ!

アナハイム・エレクトロニクス社の隠された真実が、今白日の下に!

「PG ガンダムGP01/Fb」を購入した人は、フルカラーで印刷された“INSTRACTOIN MANUAL”をすでにご覧になっているだろう。そこには、これまでに見たことのない様々なイラスト・写真とともに、アート・A・アーデンなる人物によるレポートが掲載されている。その中に記されている一冊の本、『アナハイム・ジャーナル通巻100号』は、架空の本ではない。今年12月20日に全国の書店に並ぶ、実在する書籍なのだ。サンライズの全面協力により実現したこの本は、ガンダム世界における巨大コングロマリット、アナハイム・エレクトロニクス社について、同社が宇宙世紀0083年から0099年までに行ってきた活動をあますところなく明らかにした内容となっている。もちろん、そこに記された記述、イラストはすべてこの本のために用意された公式なものである。新進気鋭の若手クリエイターたちが多数参加した、ガンダムファン必携の一冊。手に入れたい人は今すぐ書店で予約すべし!!

書名:機動戦士ガンダム公式設定集 アナハイム・ジャーナル
発売日:2003年12月20日　価格:本体1,800円＋税　発行:エンターブレイン

この本の関連情報を、本誌「GTR」内、95ページに掲載! 今すぐ確認せよ!!

※「アナハイム・ジャーナル通巻100号」という設定は、この本のためだけの架空の設定であり、1号から99号は存在しません。お間違えのないようご注意ください

Perfect Grade Pictorial Guide

CHECK THIS BOX!

2003年11月発売。価格:20000円(税別)。

＊総使用パーツ数1256点(内プラスチックパーツ1073点、可動用ポリパーツ130点、ビス43点、ダイキャストパーツ1点、電飾用パーツ3点、バネ5点、メッシュパイプ1点)。

「パーフェクトグレード(以下PG)ガンダムMk-II[ティターンズ]」の発売から約1年、完全新規金型のPGとしては2年ぶりのアイテムとなる「RX-78GP01 ガンダムGP01/Fb」。キットはPG初のコンバーチブルモデル。そのパーツ数は遂に1200個を超えて、歴代ガンプラで最多のパーツ数を更新することになった。このキットを本誌恒例の『パーフェクトグレード・ピクトリアルガイド』にて解説。キットの組立説明書と合わせて組み立ててみてほしい。なお、今回は各ブロックの製作実時間(パーツ切り出しから組み立て完了まで[ゲート処理省略]。製作:うえの♪たかし)を併記したので、組み立ての目安にしてもらいたい。

BANDAI 1/60 scale plastic kit"PERFECT GRADE"

RX-78GP01GUNDAM GP01/Fb

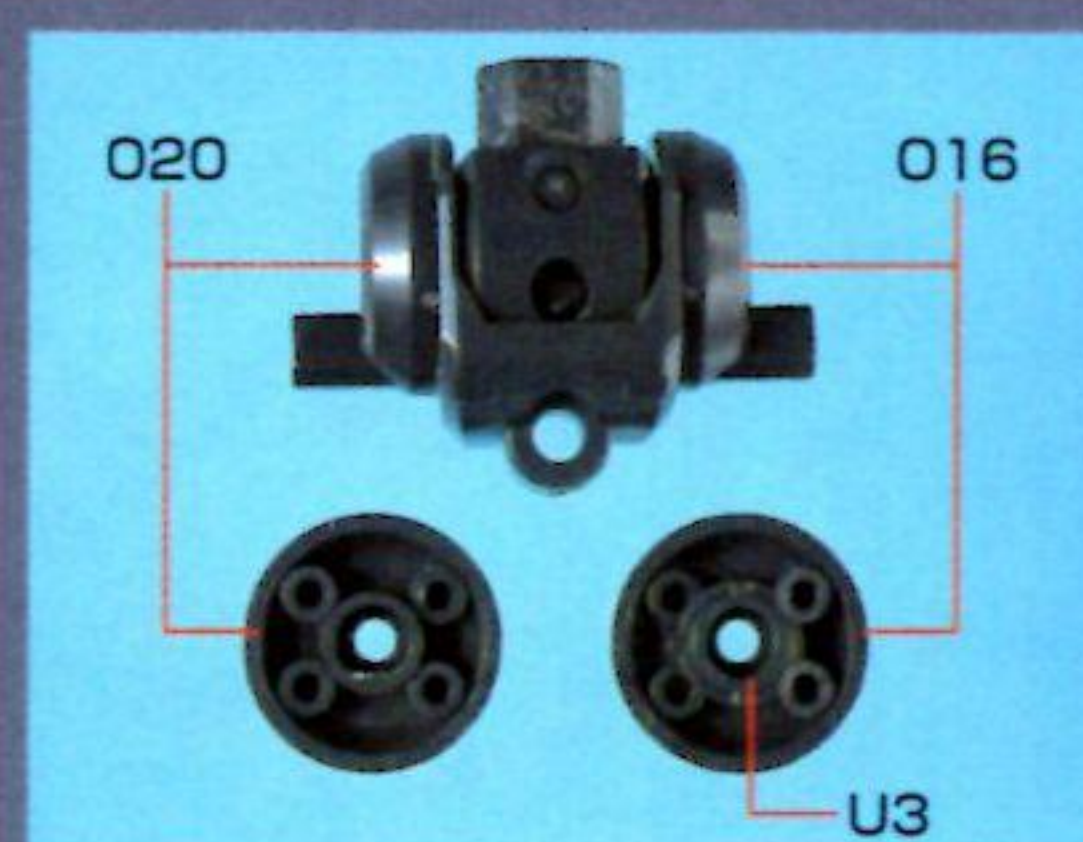
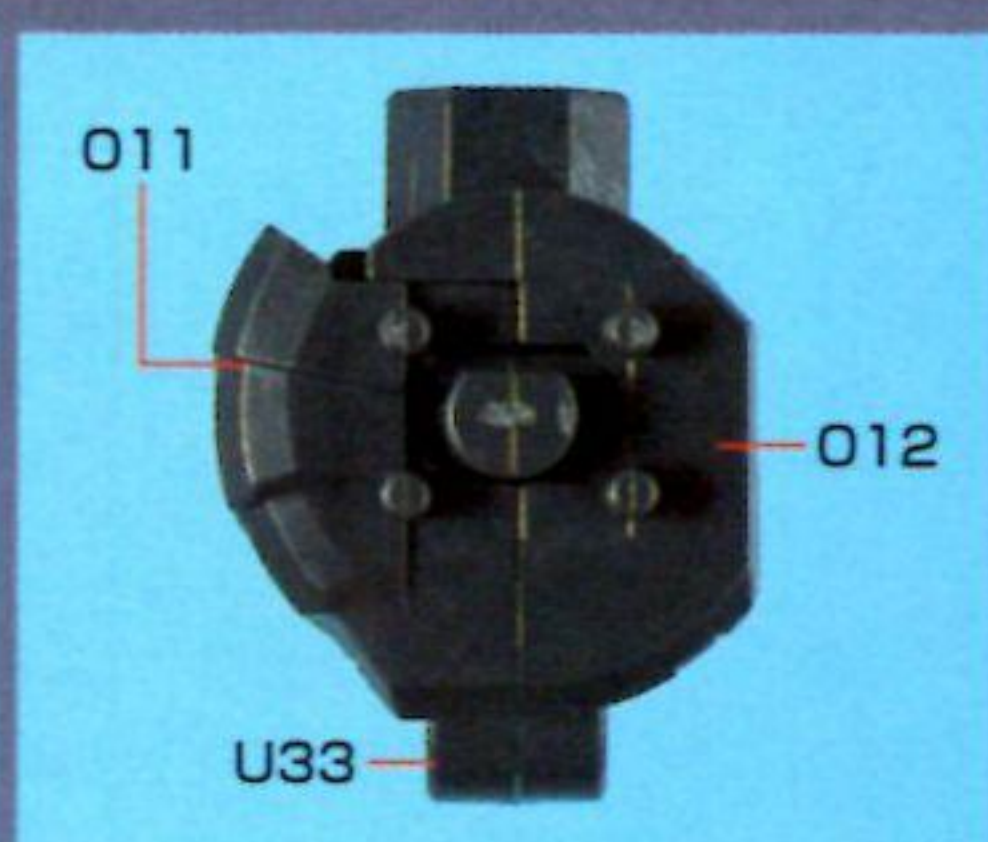
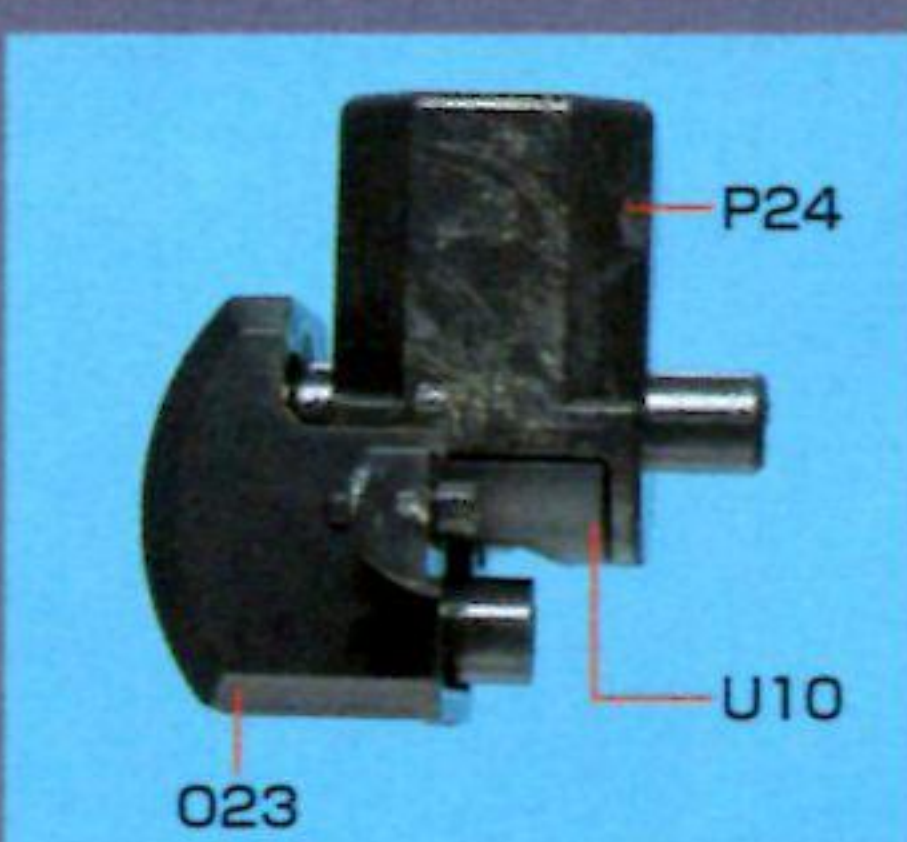
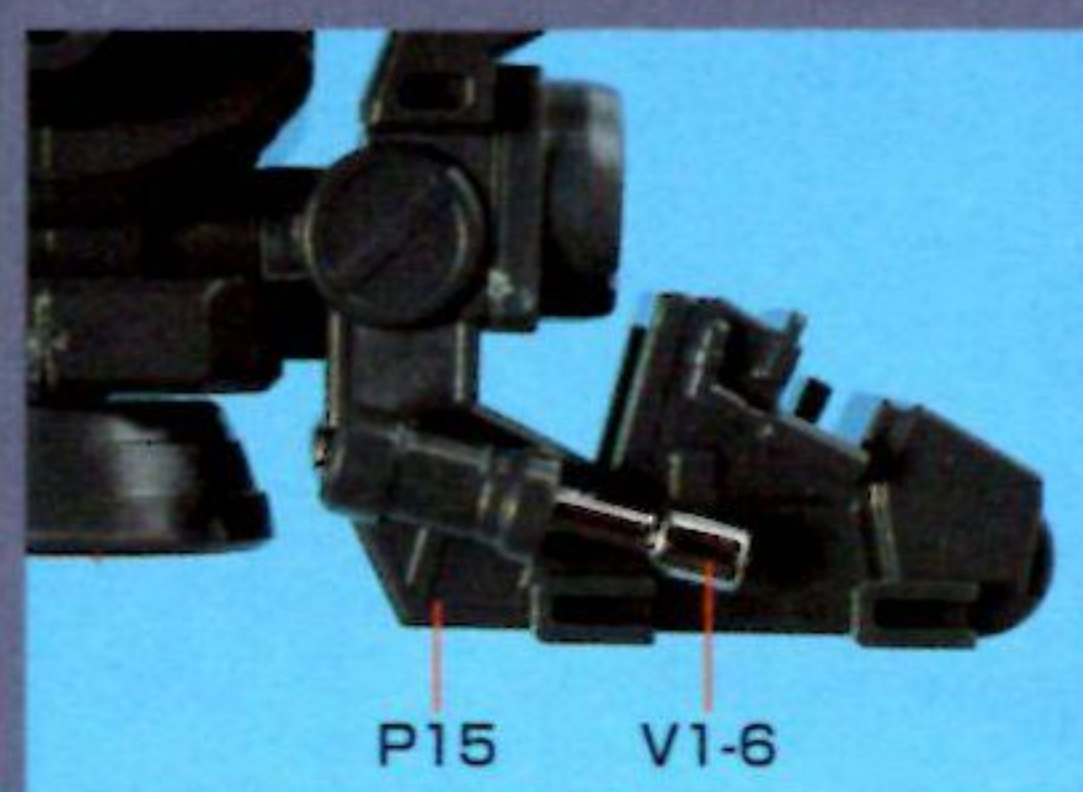
バンダイ 1/60スケールプラスチックモデル"パーフェクトグレード" RX-78GP01 ガンダムGP01/Fb

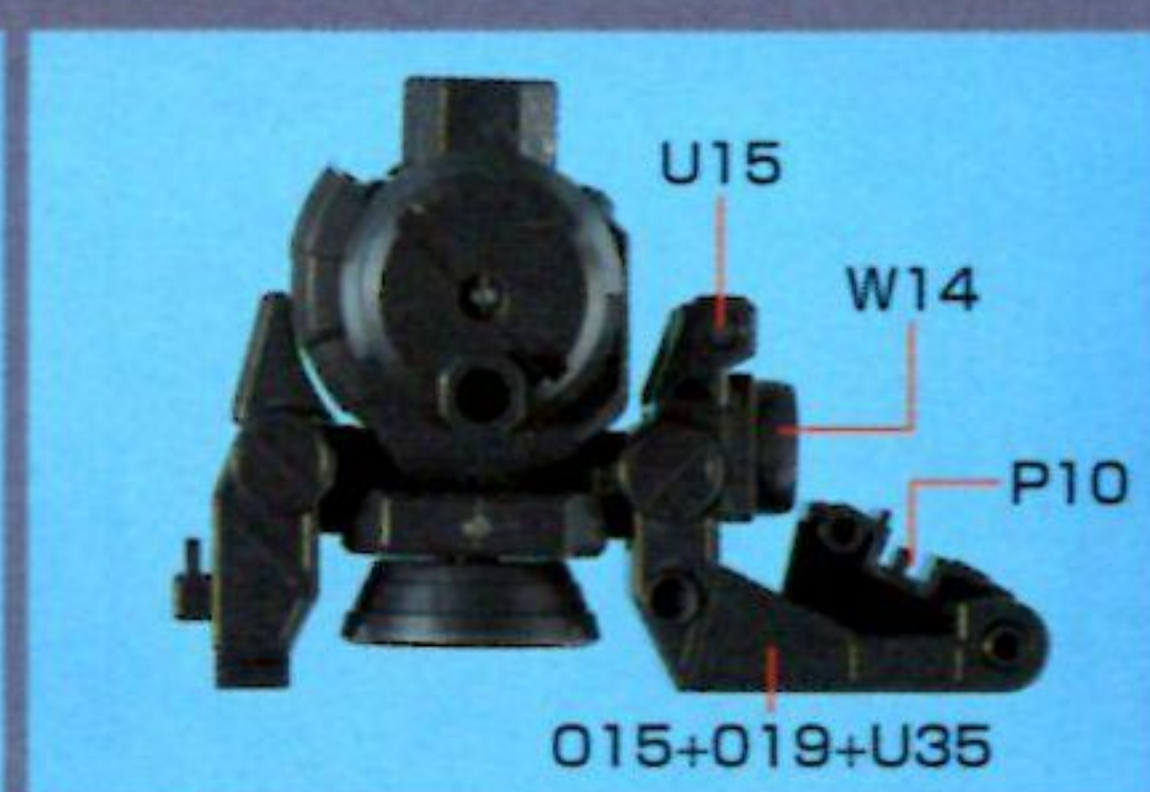
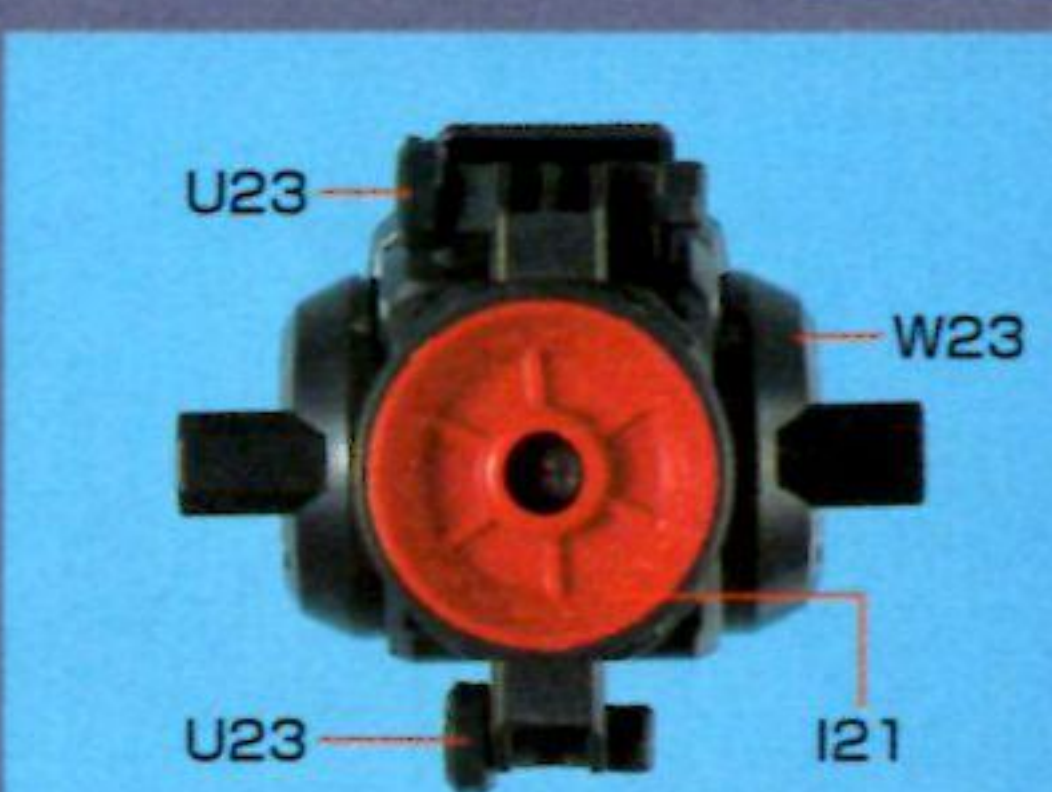
＊左右の形状が共通なパーツについては、基本的に右側を使用。
＊このキットはビスを使用します。できるだけビス頭よりも径の太いプラスドライバーを用意してください。

LEG 脚部[陸戦型・フルバーニアン共用部]

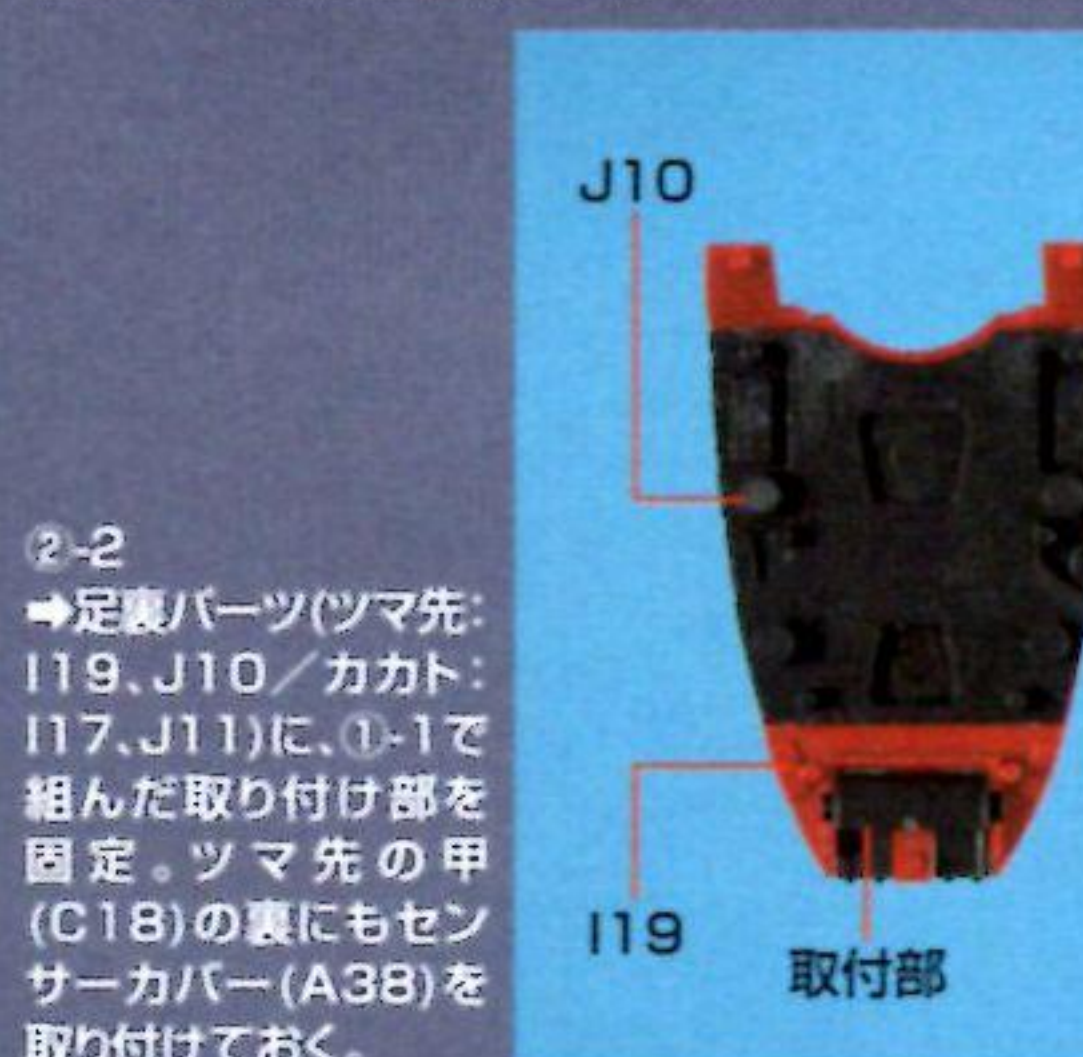
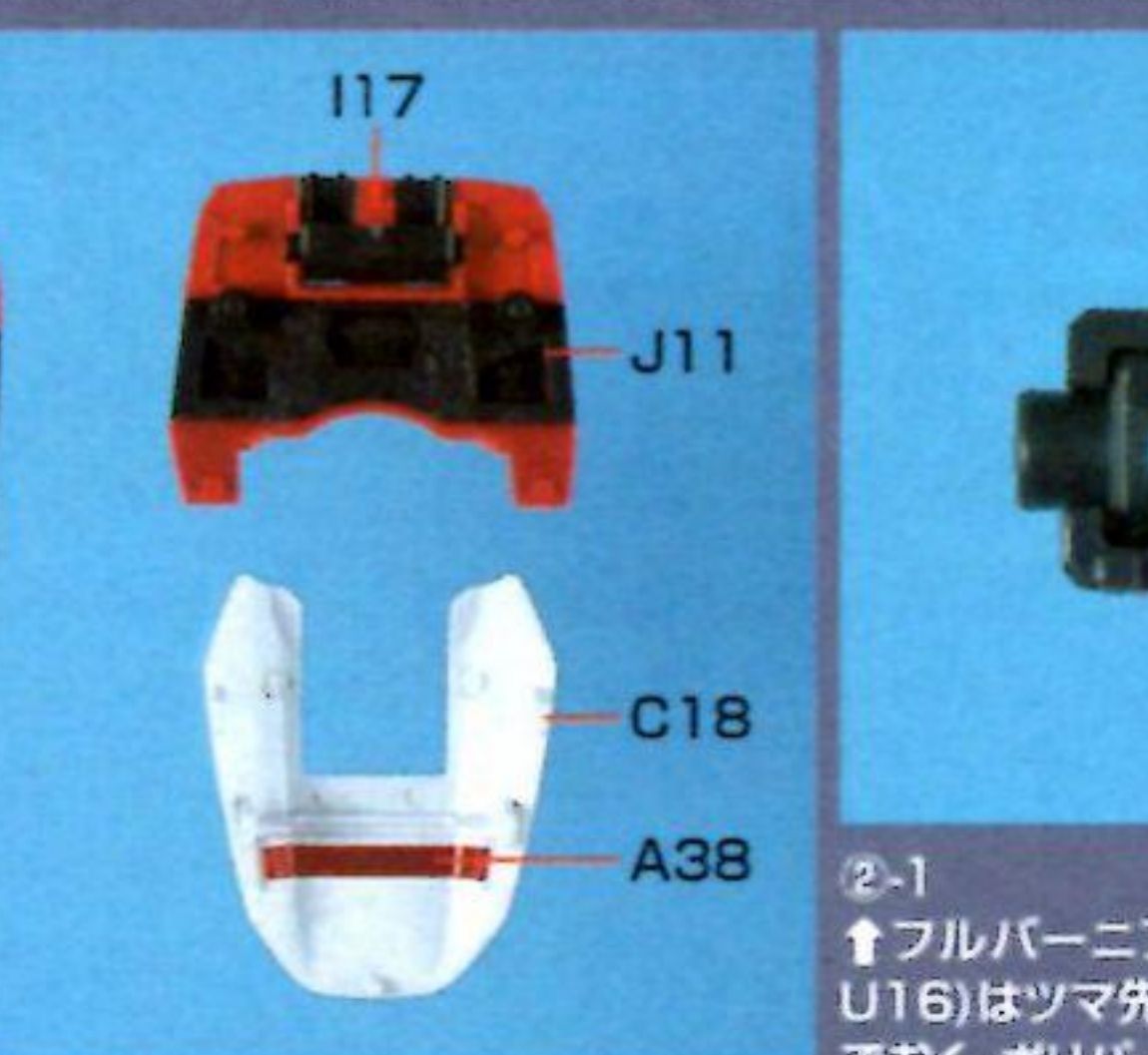
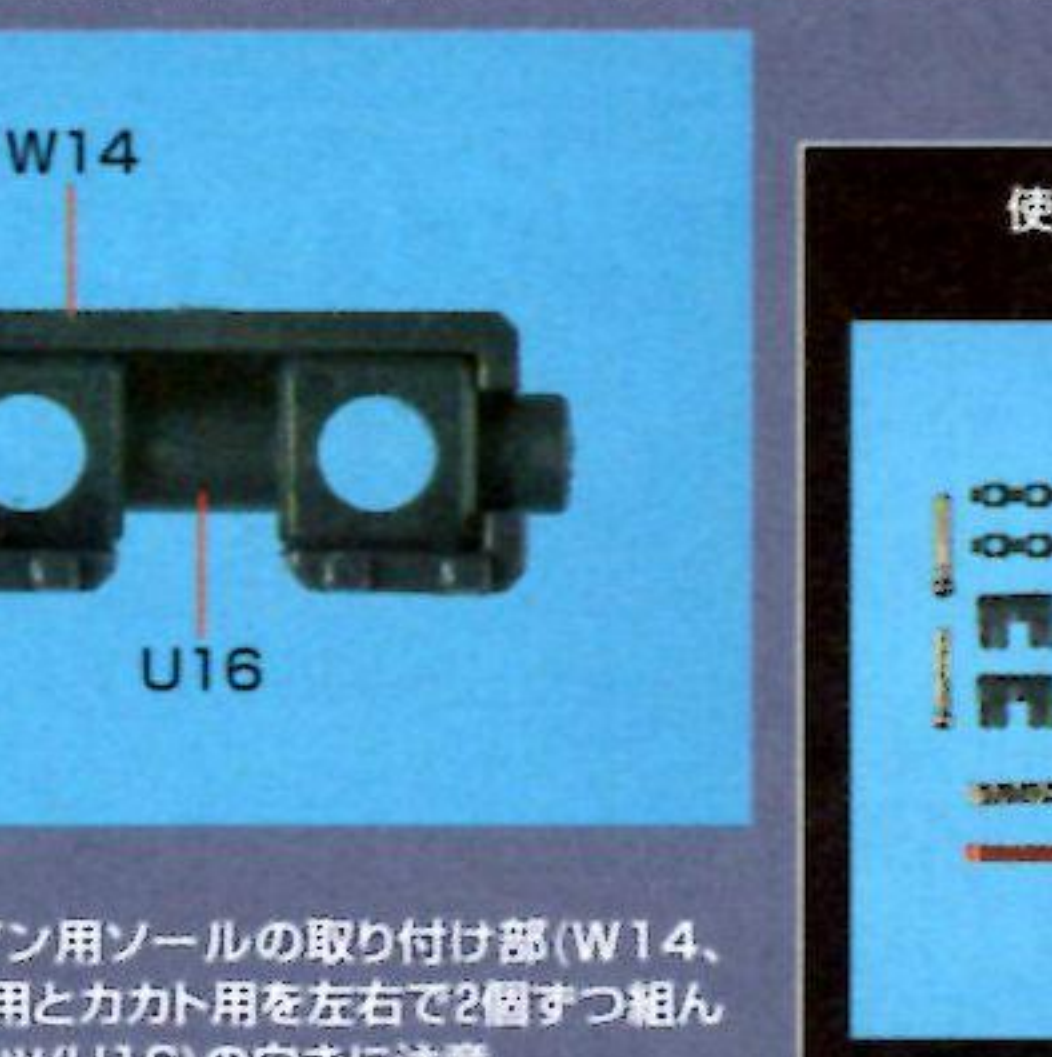
使用ランナー:A、C×2、D、I×2、J×2、O×2、P×2、S×2、U×2、V1、W×2、ZA×2
製作実働時間:2時間50分

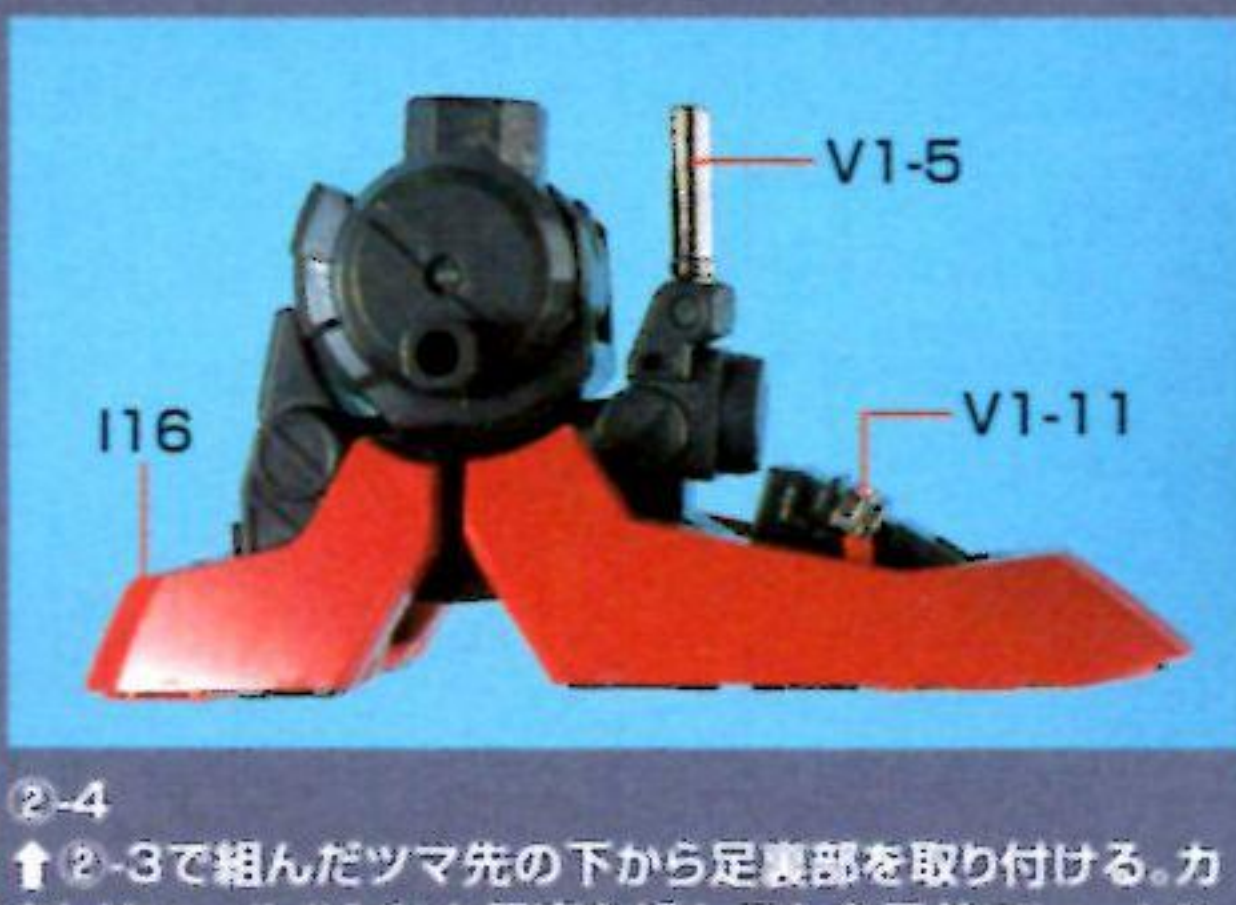
①足首フレーム

使用パーツ:(左右とも)I21、07～12、015、016、019、020、022、023、P10、P11、P15×2、P24、U3、U10、U15、U23×2、U33、U35、V1-6×2、W9、W14、W23、ビス[TP2×6]

①-3
⬆①-2で組んだブロックにクルブシ基部(右:O20／左:O16、U3)を取り付ける。

①-2
⬆①-1で組んだブロックをカバーパーツ(O11、O12)で挟み込む。パーツO11にはめるポリパーツ(U33)の向きに注意。

①-1
⬆ポリパーツ(U10)をカバー(P24)に通し、基部(O22、O23)で挟み込む。

⬆ツマ先先端部には最後にダンパーパーツ(P15、V1-6)を取り付ける。ダンパーパーツは先に組んでからフレームに取り付ける。

①-6
⬆①-5で組んだブロックをツマ先基部フレーム(O15、O19、U15、U35)、カカトフレーム(O7、O8)で挟み込んだら、ツマ先先端フレーム(P10、P11)と正面マイナスモールド(W14)を取り付ける。

①-5
⬆①-4で組んだブロックの下にバーニアノズル(I21、W23)を取り付ける。ツマ先基部とカカトのフレーム固定用ポリパーツ(U23)も忘れないこと。

①-4
⬆①-3で組んだブロックを左右スイング用パーツ(O9、O10)で挟み込み、ビス[TP2×6]で前から固定。カカト部にガードパーツ(W9)を取り付ける。

②足首装甲

使用パーツ:(左右とも)A38、C13、C18、I16～19、J10、J11、U16×2、V1-11、V1-15×2、W4×2

②-2
➡足裏パーツ(ツマ先:I19、J10／カカト:I17、J11)に、①-1で組んだ取り付け部を固定。ツマ先の甲(C18)の裏にもセンサーカバー(A38)を取り付けておく。

②-1
⬆フルバーニアン用ソールの取り付け部(W14、U16)はツマ先用とカカト用を左右で2個ずつ組んでおく。ポリパーツ(U16)の向きに注意。

②-5
⬆ツマ先の甲とカカトの装甲(C13)を取り付けて足首の完成。

②-4
⬆②-3で組んだツマ先の下から足裏部を取り付ける。カカトはソール(I16)と足裏を組んでから足首フレームに取り付けが可能。足首フレームにはセンサーディテール(V1-11)とダンパーシリンダー(V1-5)を取り付ける。

②-3
⬅ツマ先のソール(I18)は足裏を取り付ける前に足首フレームに取り付ける。説明書どおりに組み、裏から見て写真の状態になっていればOK。

©創通エージェンシー・サンライズ

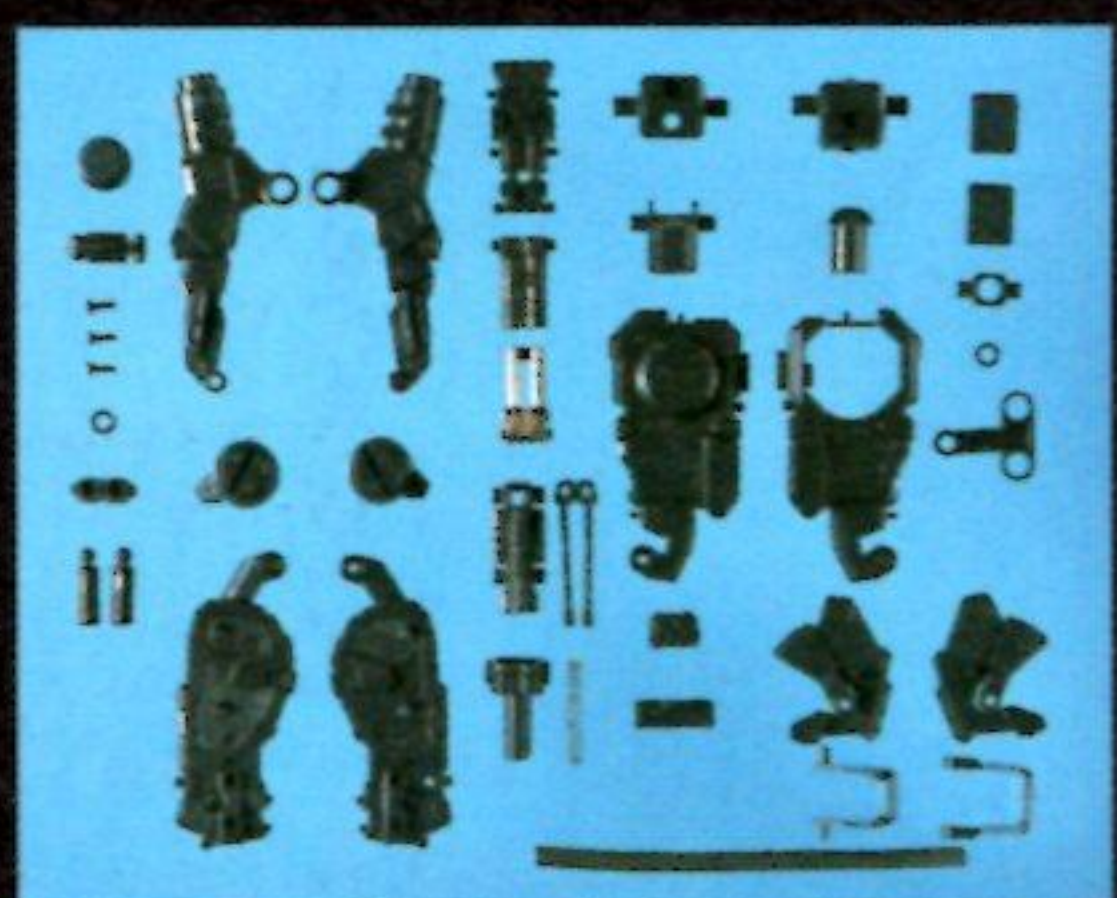
LEG 脚部[陸戦型・フルバーニアン共用部]

③脚部フレーム

使用パーツ:(右)J6~9、O2、O3、O17、O18、O21~24、P17×2、P18、P24、P29、Q8、Q9、S7、S9、U4×2、U10、U15、U17、U26、V1-15、W11、W15、W28、W29、W33、ZA-19、ZA-21、メッシュパイプ[30ミリ]×2、足用バネ、ビス[TP2×6]×3
(左)J6~9、O2、O3、O17、O18、O21~24、P17×2、P18、P24、P29、Q7、Q10、S6、S8、U4×2、U10、U15、U17、U26、V1-16、W11、W15、W28、W29、W33、ZA-19、ZA-21、メッシュパイプ[30ミリ]×2、足用バネ、ビス[TP2×6]×3

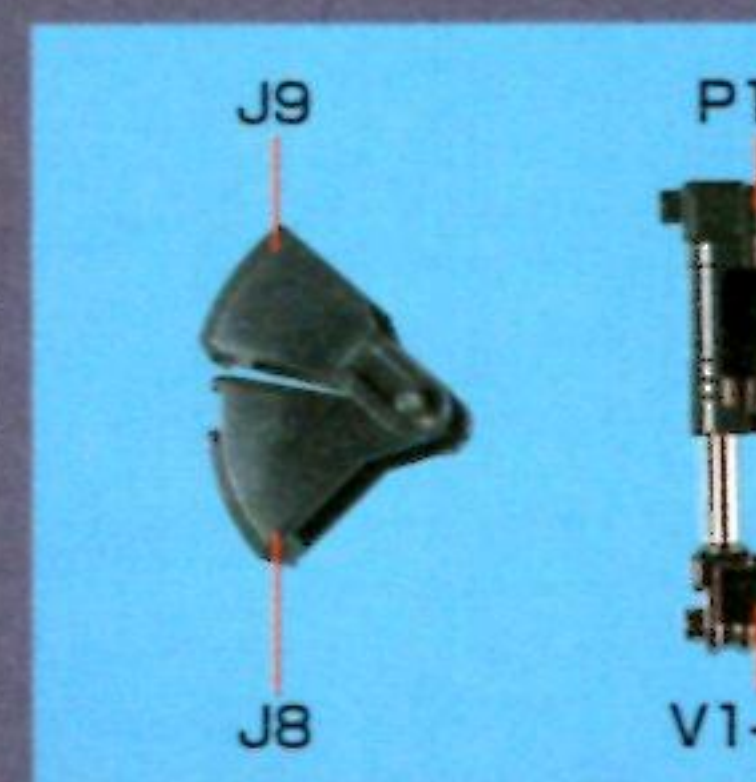
③-1
➡①-1で組んだものと同じ関節ブロックに太モモ背面ディテール(O2)とポリパーツ(U26)を取り付け、太モモフレーム(右:S7、S9/左:S6、S8)に固定する。太モモフレーム下にポリパーツ(U4)を取り付けるのを忘れないこと。

③-4
➡足首接続軸(O21)に足用バネを取り付けてから、③-3で組んだブロックと組み合わせる。

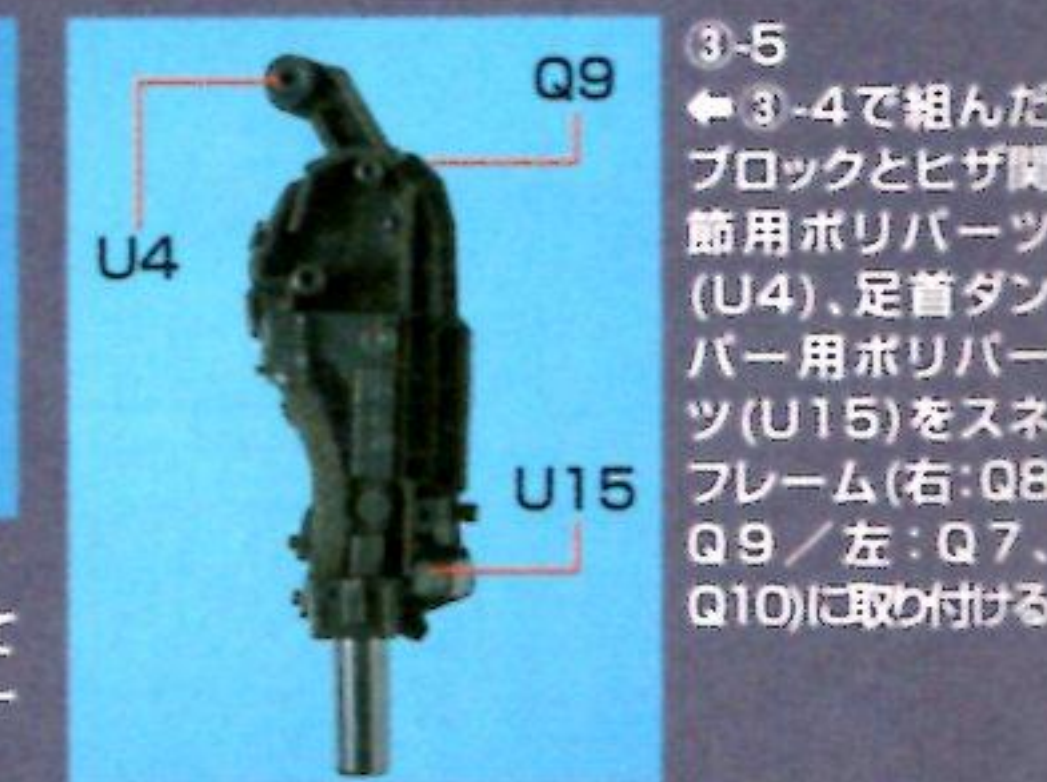
③-3
➡ヒザ関節裏の動力パイプは芯(U17)にメッシュパイプを通し、これを固定用パーツ(W11、W15)で挟み込む。メッシュパイプは30ミリの長さに切っておこう。

CHECK!
関節ブロックに取り付ける太モモ背面ディテールとポリパーツは左右で取り付け位置が代わるので注意。写真を参考に間違えないこと。

右用 / 左用

③-2
⬅③-1でポリパーツ(U4)を取り付けた部分にはヒザ関節フレーム(O3)を取り付ける。このパーツの向きを間違えないよう注意。太モモフレーム完成後のビス止めも忘れないこと。

③-8
⬅ヒザフレームを太モモとスネで挟み込みビス止めしたら関節カバー(J6)を取り付け、太モモ用ダンパーを取り付ける。

③-7
⬅太モモ用ダンパー(右:P18、V1-15/左:P18、V1-16)とヒザ関節用ジャバラカバー(J8、J9)はあらかじめ組んでおく。

③-6
⬆スネフレームは上下でビス止めしてからダンパー基部(P17)とカバーパーツ(O24)を取り付けておく。

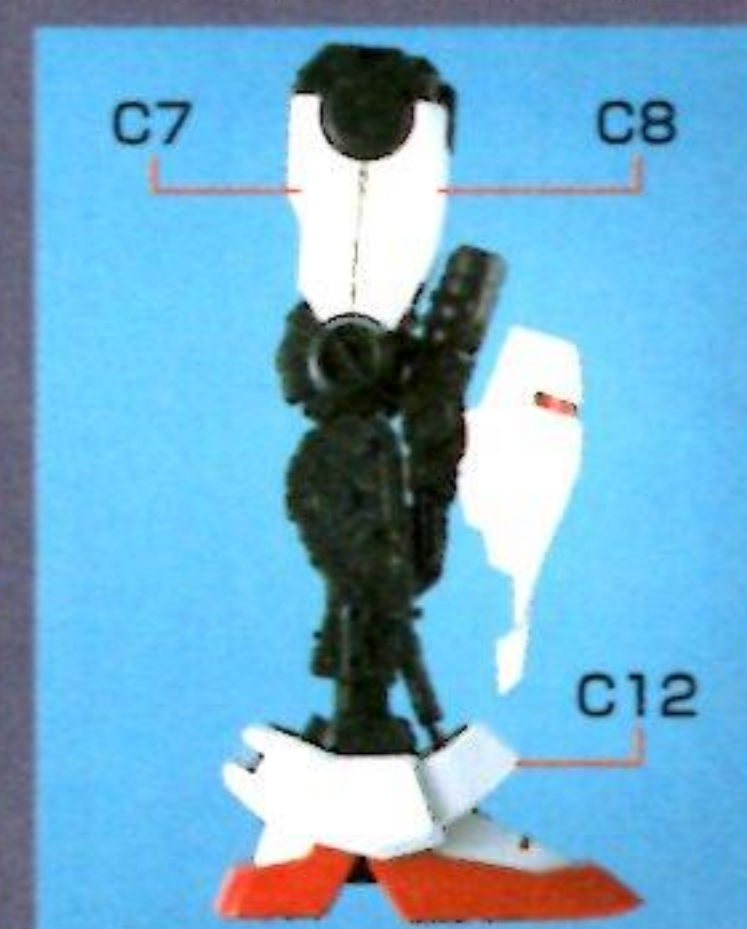
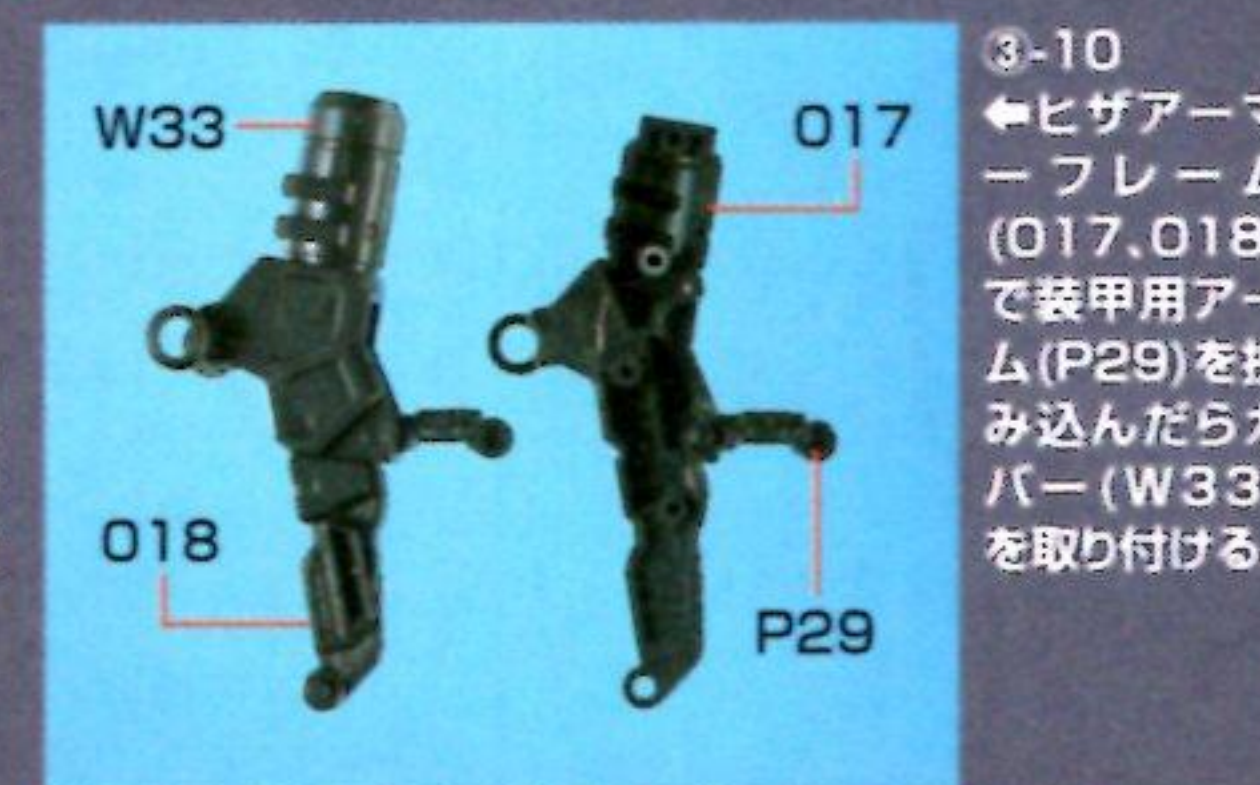
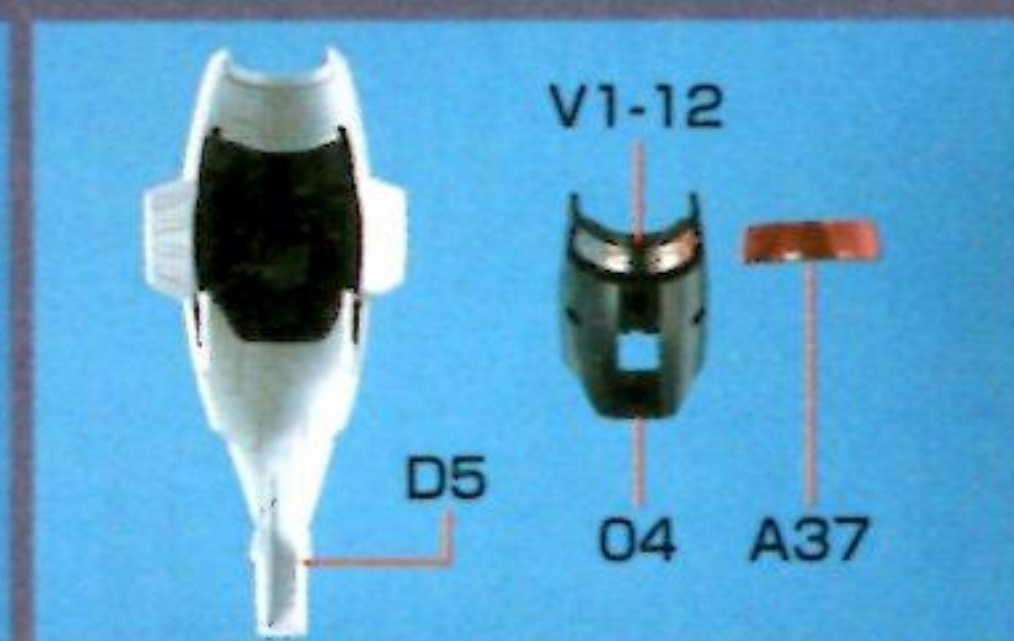
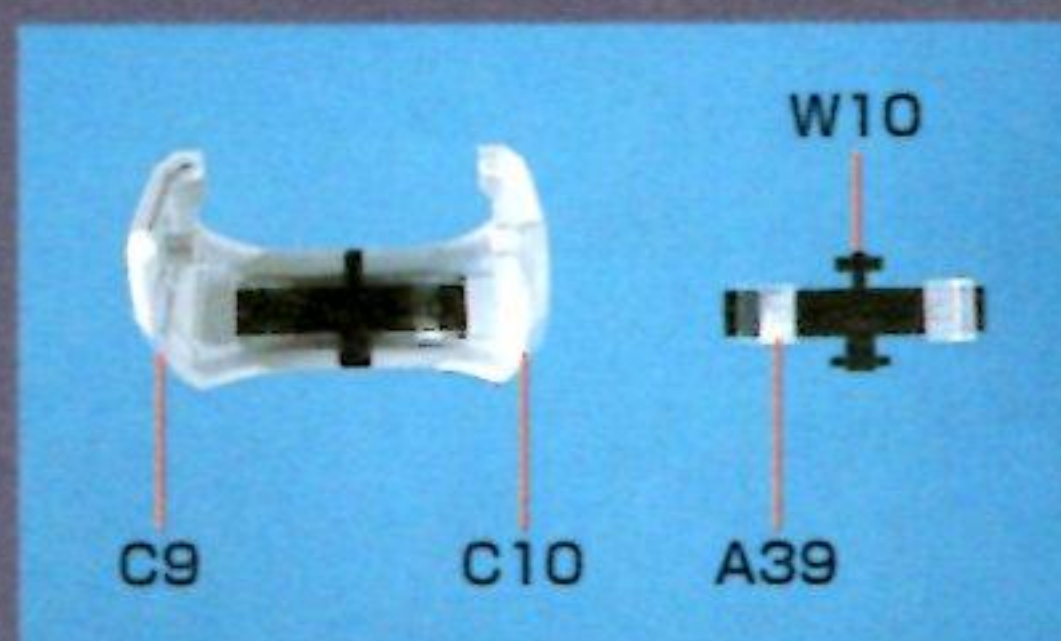
③-5
⬅③-4で組んだブロックとヒザ関節用ポリパーツ(U4)、足首ダンパー用ポリパーツ(U15)をスネフレーム(右:Q8、Q9/左:Q7、Q10)に取り付ける。

③-12
⬅ヒザ関節左右の基部(右:ZA19/左:ZA21)を写真のように取り付ける。

③-11
⬅ヒザアーマーフレームを説明書に従って脚部フレームにはめ込んだら、写真のようにヒザ関節部分に固定する。

③-10
⬅ヒザアーマーフレーム(O17、O18)で装甲用アーム(P29)を挟み込んだらカバー(W33)を取り付ける。

③-9
⬅③-7で組んだジャバラカバーを一度たたんでから、写真の位置に固定する。その後、反対側の関節カバー(J7)を取り付ける。

④共用装甲

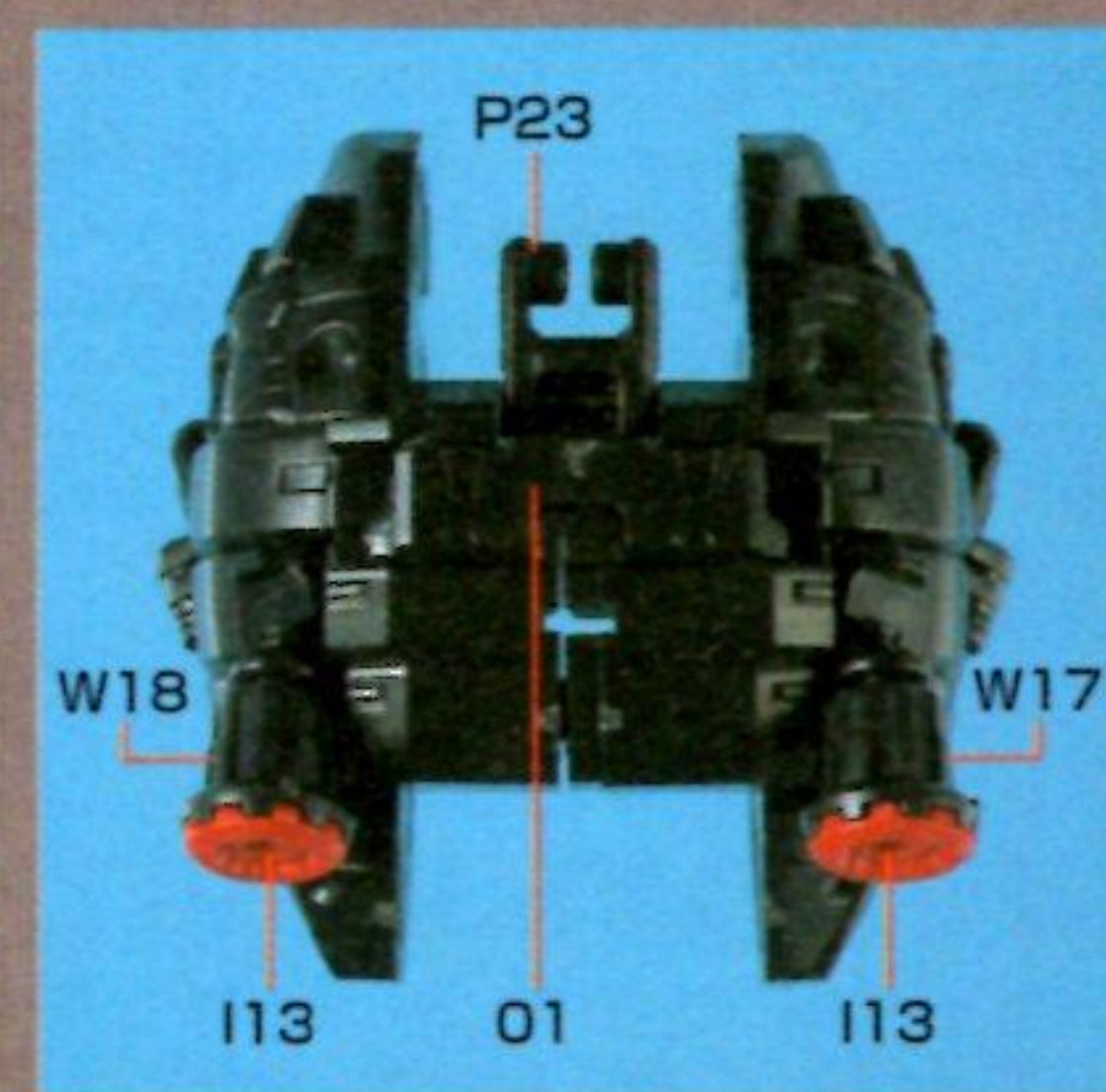
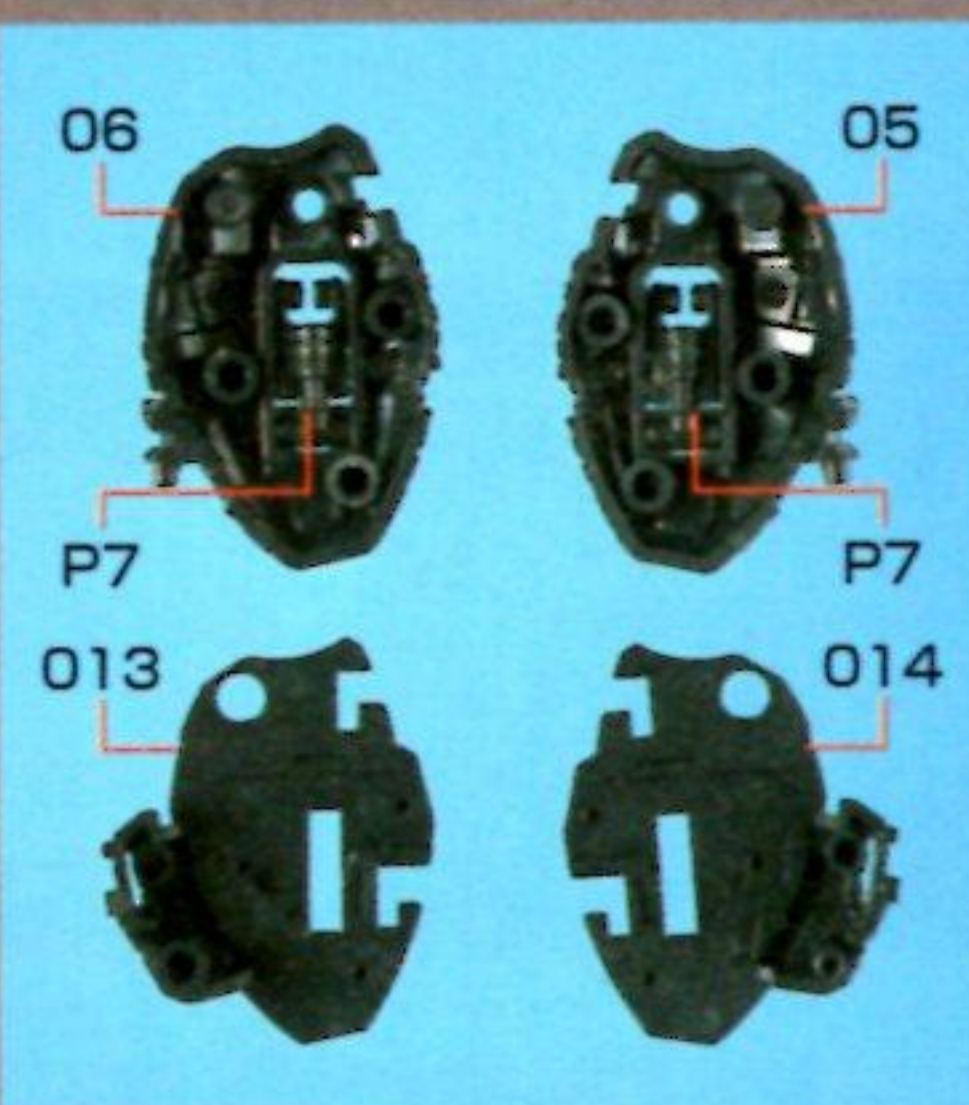
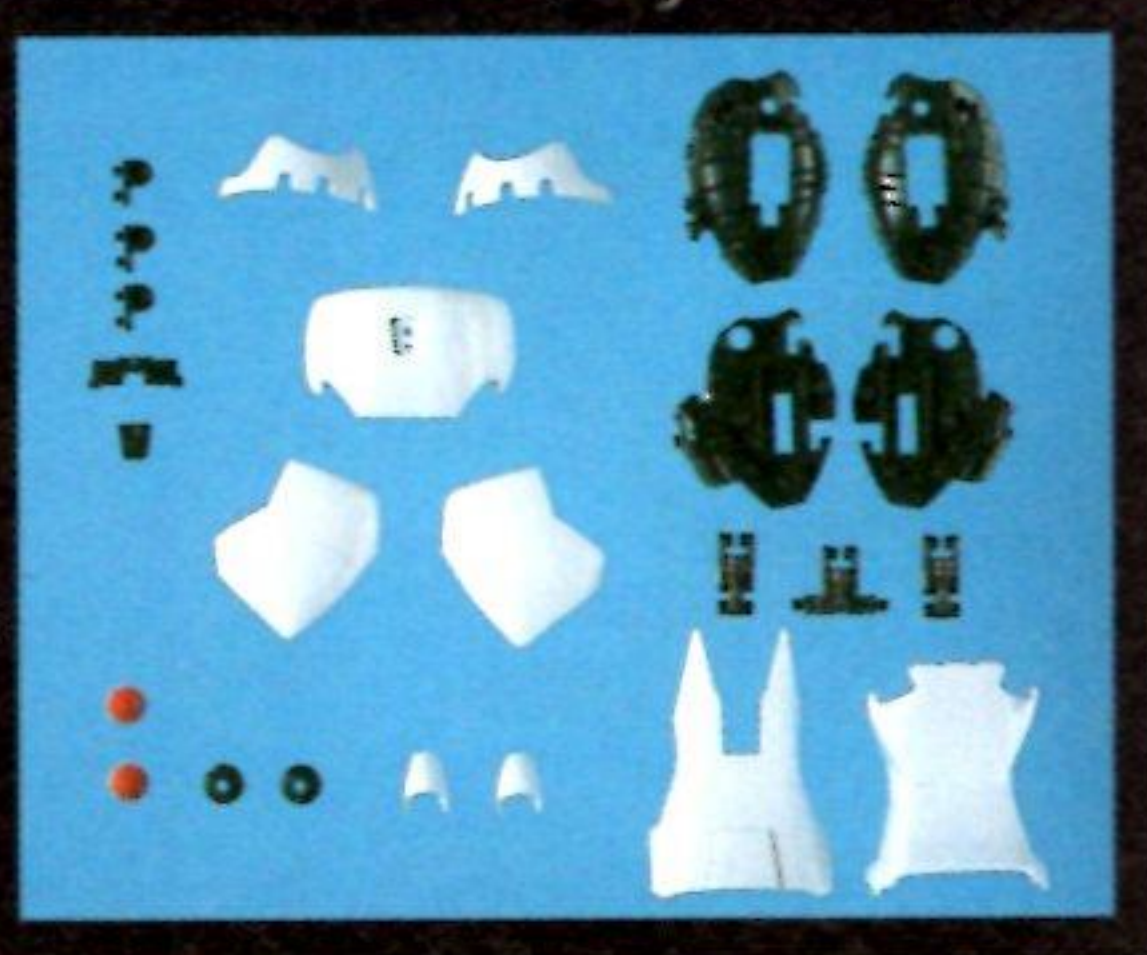
使用パーツ:(左右とも)A37、A39、C7、C8、C9、C10、C12、D5、O4、V1-12、W5、W6、W10

④-3
⬅太モモフレームに装甲(C7、C8)を取り付け、ヒザアーマーフレームには④-1で組んだブロックを取り付ける。スネフレームは工程①で組み上げた足首ブロックと繋げてから、④-2で組んだブロックを取り付け、最後に足首正面装甲(C12)を組む。以上で、陸戦仕様とフルバーニアンとの共用部分の完成。

④-2
⬆足首アーマー後半部のセンサー(A39、W10)を先に組んだら、足首側面装甲(C9、C10)で挟み込む。センサーの上下を間違えないよう注意。

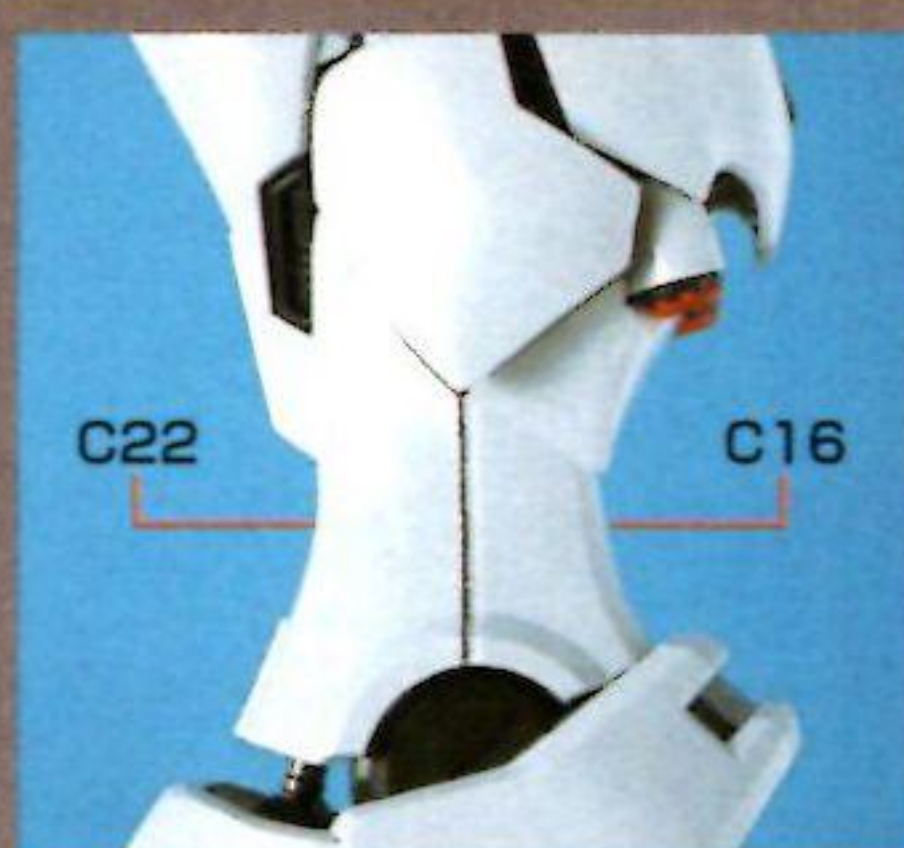
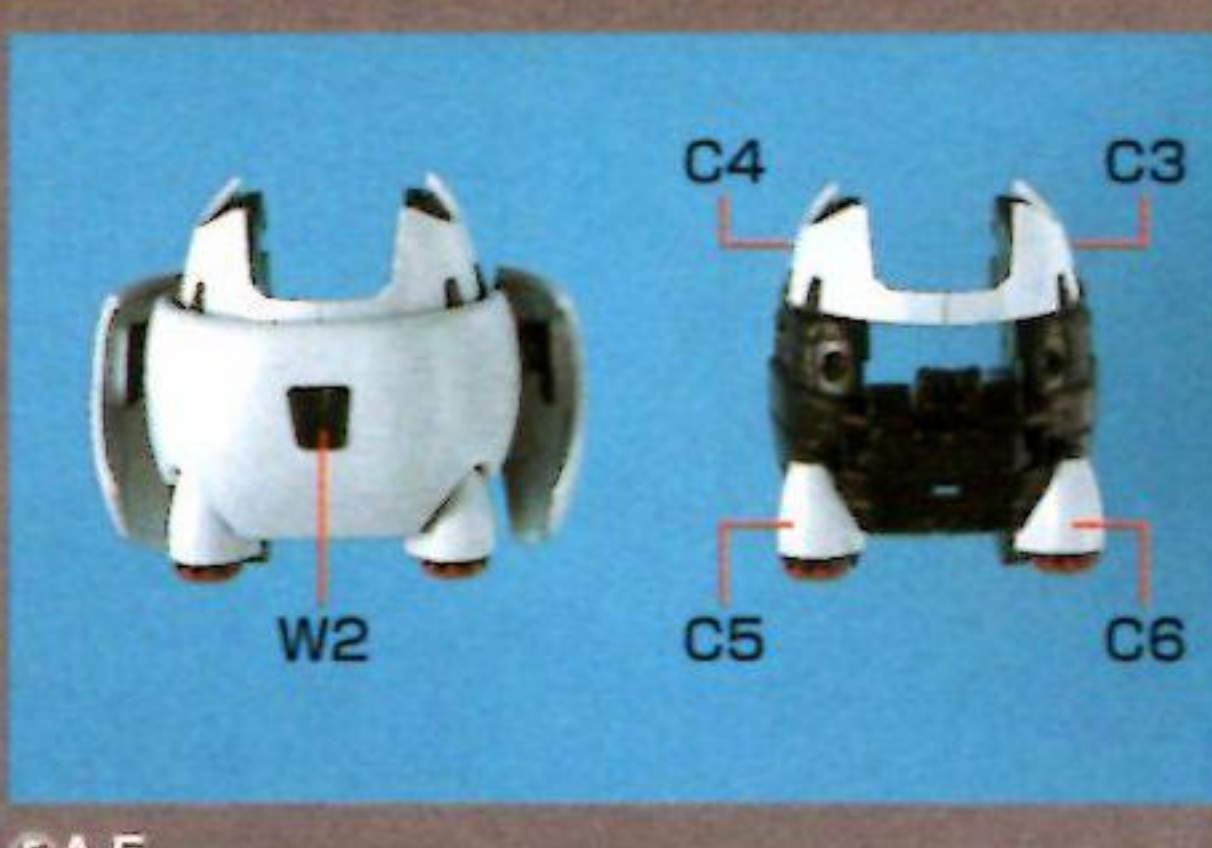
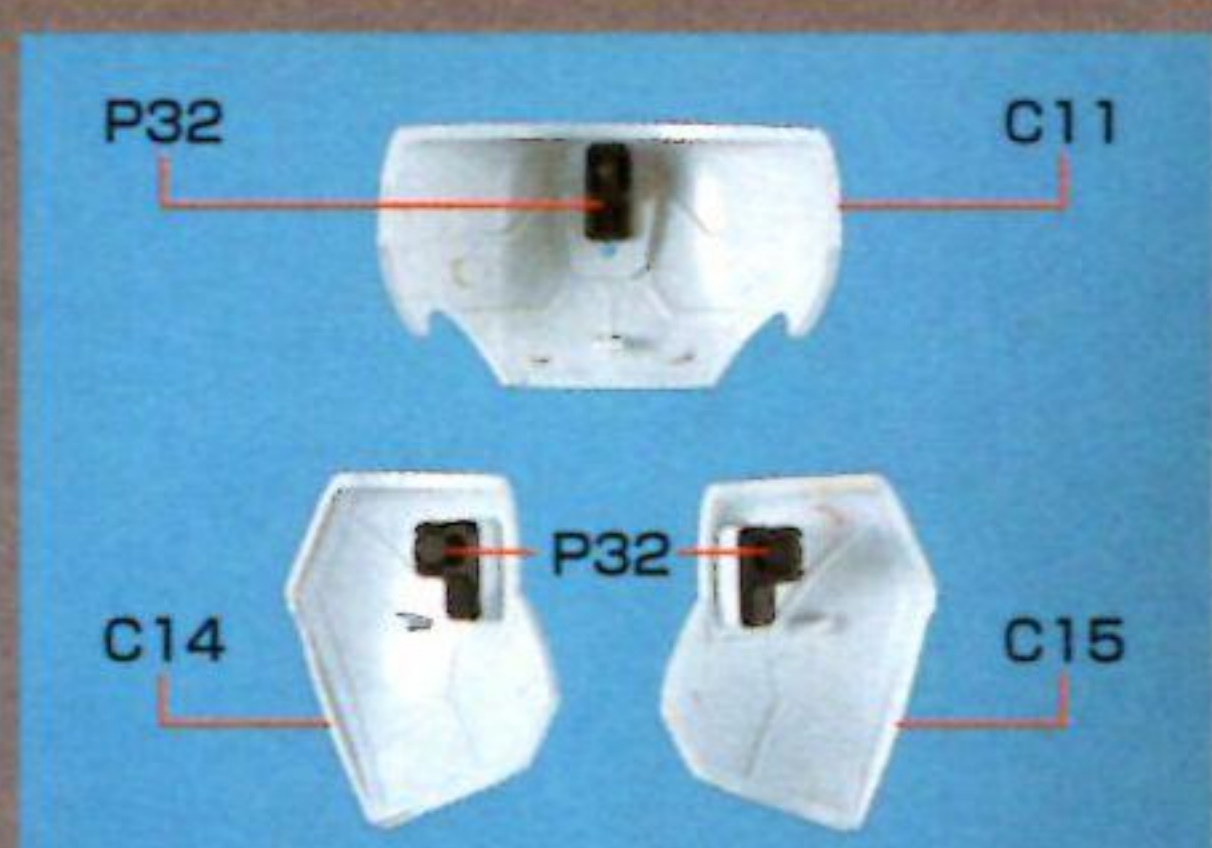
④-1
⬆ヒザアーマー裏パーツ(O4)にセンサー(V1-12)とカバー(A37)を取り付け、ヒザアーマー(D5)の裏に取り付ける。

LEG ⑤A 脚部装甲[陸戦型]

使用ランナー:C×2、I×2、O×2、P×2、W×2
製作実働時間:55分

⑤A-1

使用パーツ:(左右とも)C3~6、C11、C14~16、C22、I13×2、O1、O5、O6、O13、O14、P7×2、P23、P32×3、W2、W17、W18

⑤A-2
➡スネ両側面のジェネネレーター(右:O5/左:O6)に装甲用アーム(P7)を取り付ける。このとき、アームの向きを間違えないこと。その後、カバー(右:O14/左:O13)でフタをする。

⑤A-3
⬅⑤A-2で組んだブロックで装甲用アーム(P23)を挟み込む。ここでもアームの向きを間違えないよう注意。さらにカバーパーツ(O1)を取り付けるほか、バーニアノズル(I13、W17、W18)。
※W17とW18は同じ形状。

LEG ⑤A 脚部装甲[陸戦型]

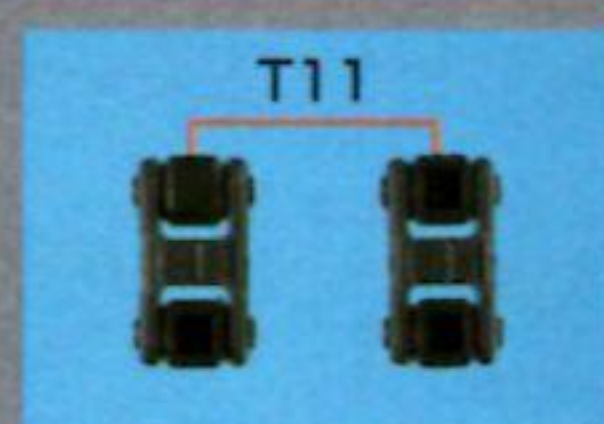
各ブロックを説明書どおりに組みあわせて脚部(陸戦型)の完成。

⑤A-6
⬆説明書どおりにジェネレーターブロックを取り付けたら、一度外装を起こしてスネの前後装甲(C16、C22)を取り付ける。

⑤A-5
⬆⑤A-4で組んだブロックに関節部装甲(右:C3／左:C4)および、バーニアカバー(右:C6／左:C5)を取り付けてから、⑤A-4で組んだ外装を取り付ける。背面装甲にはモールドパーツ(W2)も忘れずに。

⑤A-4
⬆外装(C11、C14、C15)の裏にアーム固定パーツ(P32)を固定する。固定パーツの上下を間違えないこと。

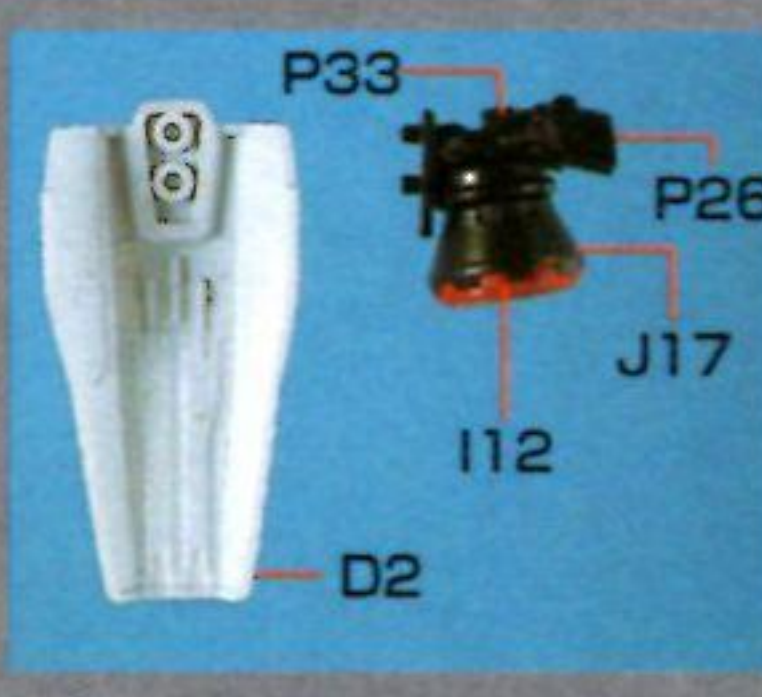
LEG ⑤B 脚部装甲[フルバーニアン]

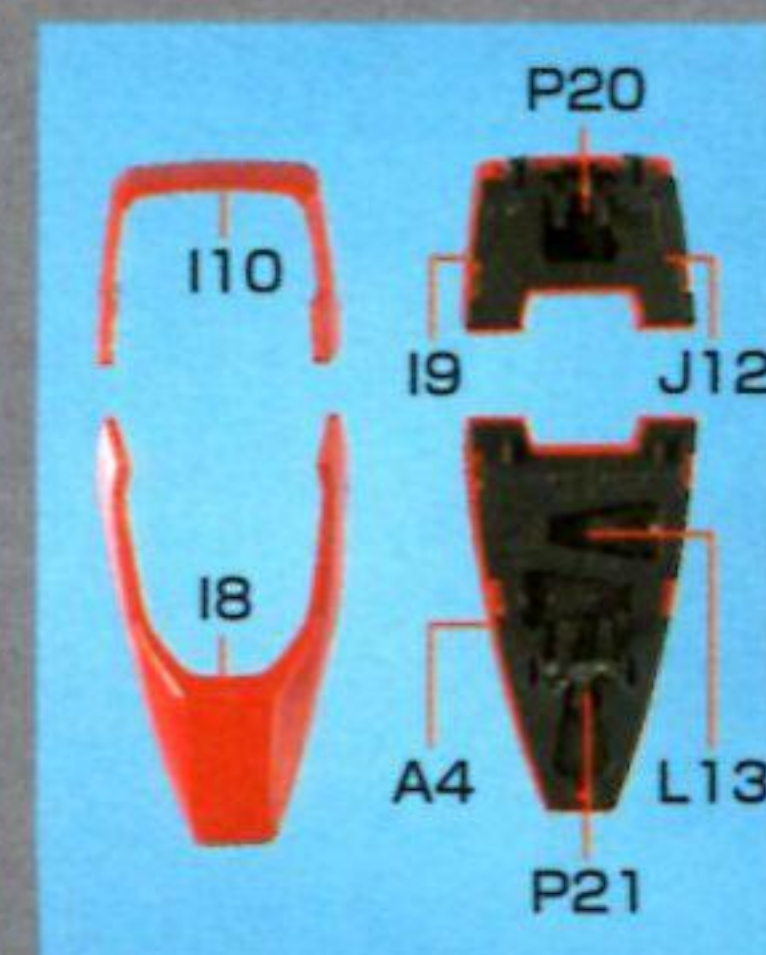
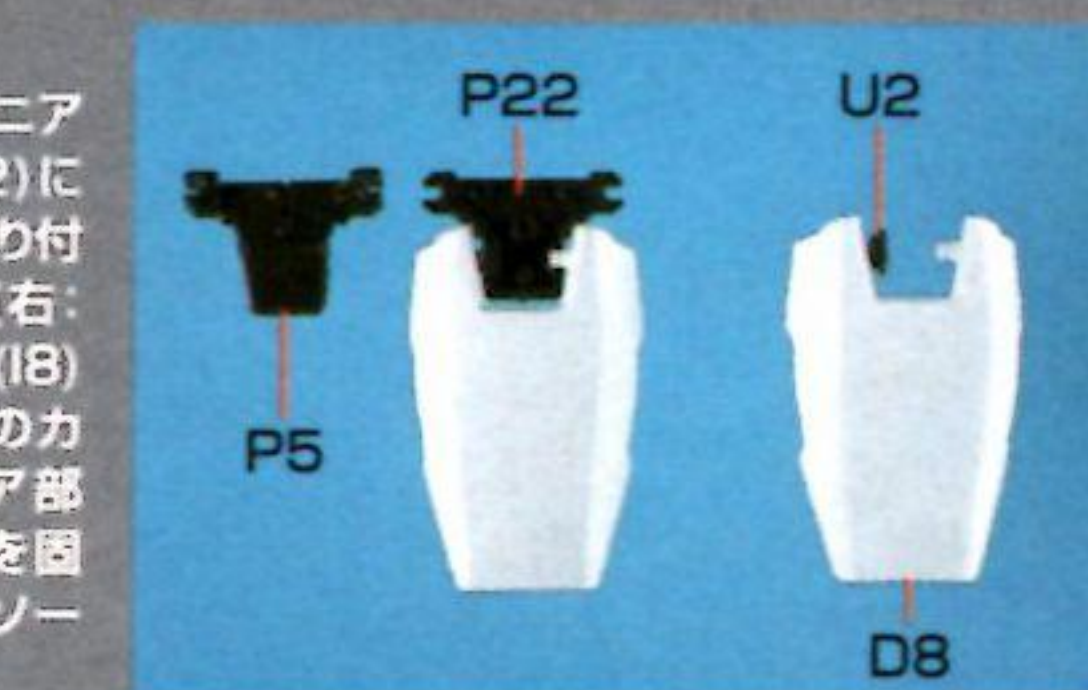
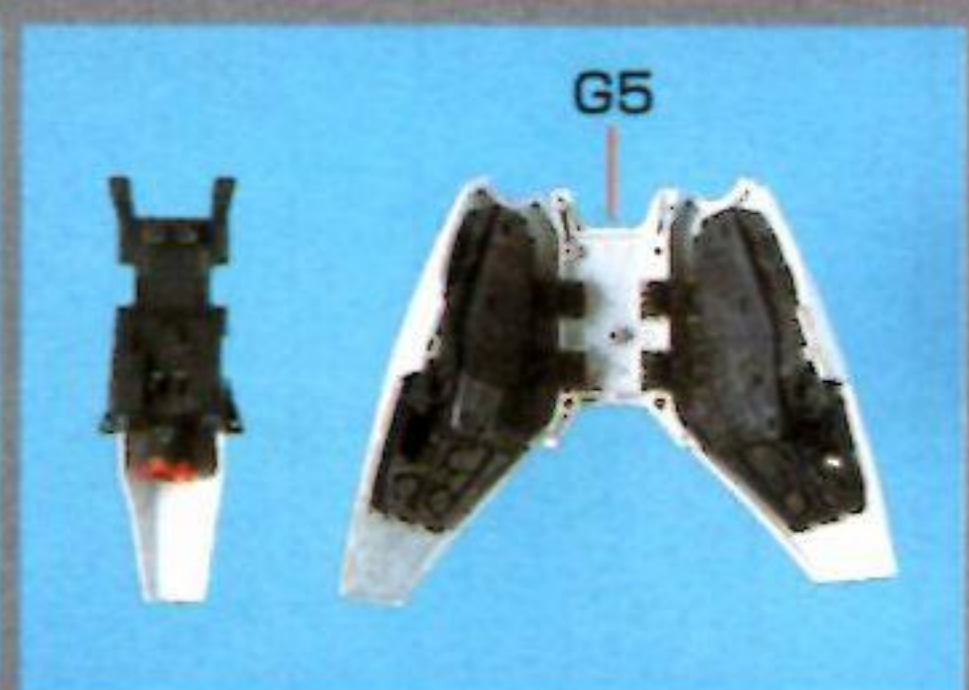
使用ランナー:A、D×2、G、I×2、J×2、L、P×2、T×2、U×2、W×2
製作実働時間:55分

⑤B-1

使用パーツ:(右)A4、D2、D8、G4～6、I8～10、I12、J12、J17、L8、L9、L13、P5、P20～22、P26、P33、T11×4、U2、W8
(左)A1、D2、D8、G3、G5、G7、I8～10、I12、J12、J17、L10～12、P5、P20～22、P26、P33、T11×4、U2、W8

⑤B-5
⬆左右装甲の内側パーツ(右脚:L8、L9／左脚:L10、L11)に開閉用アームを取り付けてから外装(右脚:G4、G6／左脚:G3、G7)に取り付ける。なお、脚の左右装甲ブロックは外側のほうが長くなっているので間違えないこと。

⑤B-4
⬆左右装甲用開閉用アーム(T-11)はランナーから切り離したときは右の状態なので、片方の接続部を180度回して左の状態にしておこう。

⑤B-3
➡⑤B-2で組んだブロックをパーツ(W8)に取り付ける。

⑤B-2
⬆後部バーニア(I12、J17、P26、P33)を組み合わせ、これを偏向板(D2)に取り付ける。

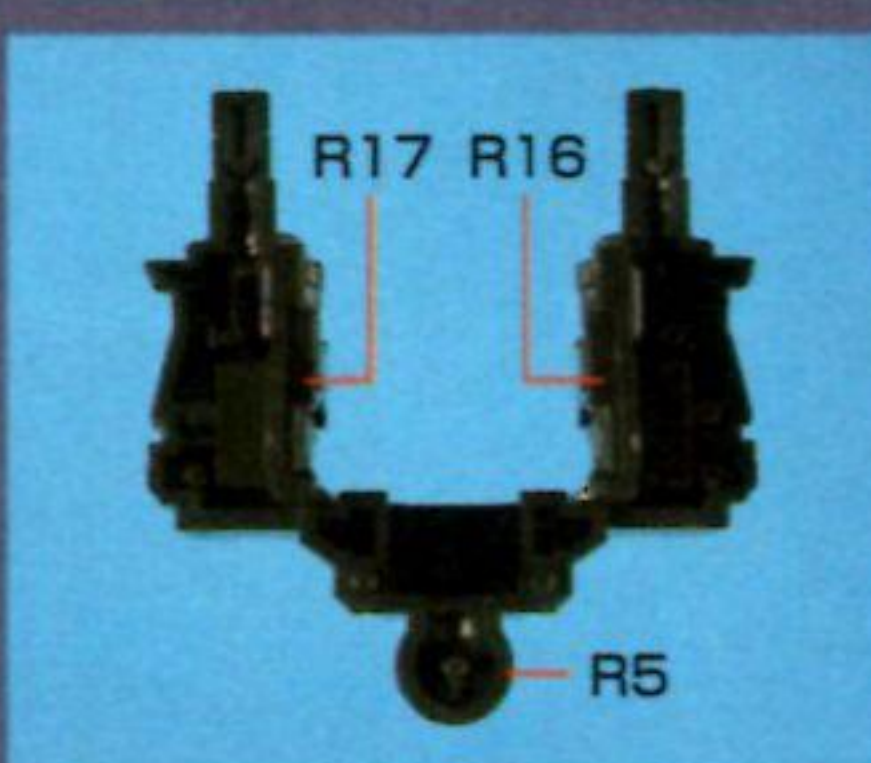
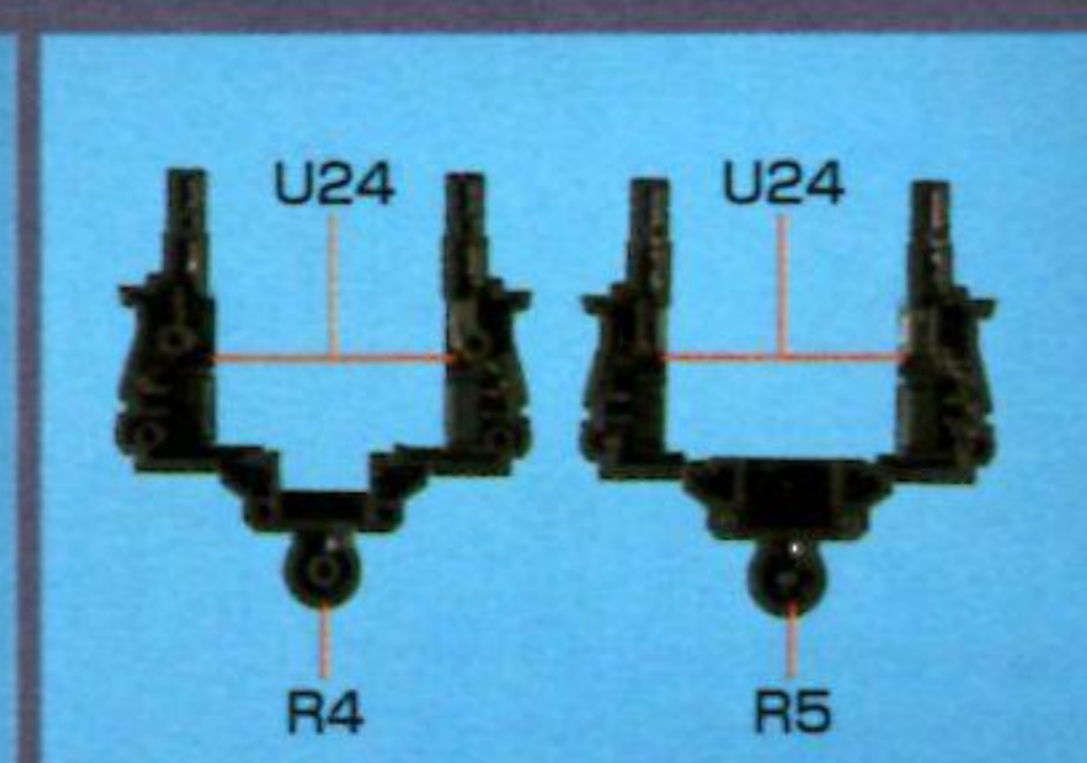
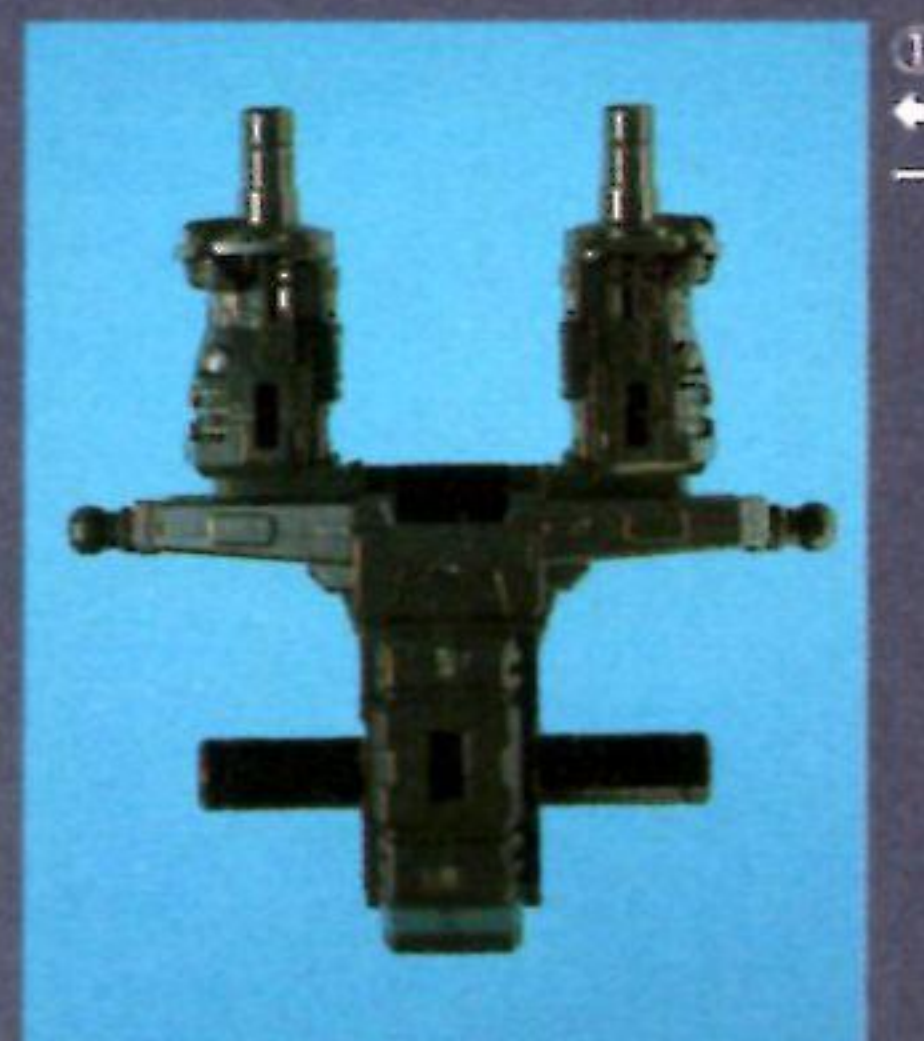
各ブロックを説明書どおりに組みあわせて脚部(フルバーニアン)の完成。

⑤B-8
⬅ツマ先パーツはバーニア部(右:L13／左:L12)に固定用ピン(P21)を取り付けてから、足裏パーツ(右:A4／左:A1)とソール(I8)で挟み込む。左右共通のカカトも同様にバーニア部(J12)にピン(P20)を固定したら、足裏(I9)とソール(I10)で挟んで完成。

⑤B-7
⬆スネ前面装甲(D8)にポリパーツ(U2)を取り付けてからアームパーツ(P5、P22)で挟み込む。

⑤B-6
⬆⑤B-5で組んだブロックをフクラハギ外装(G5)に取り付けたら、⑤B-4で組んだブロックで挟み込む。

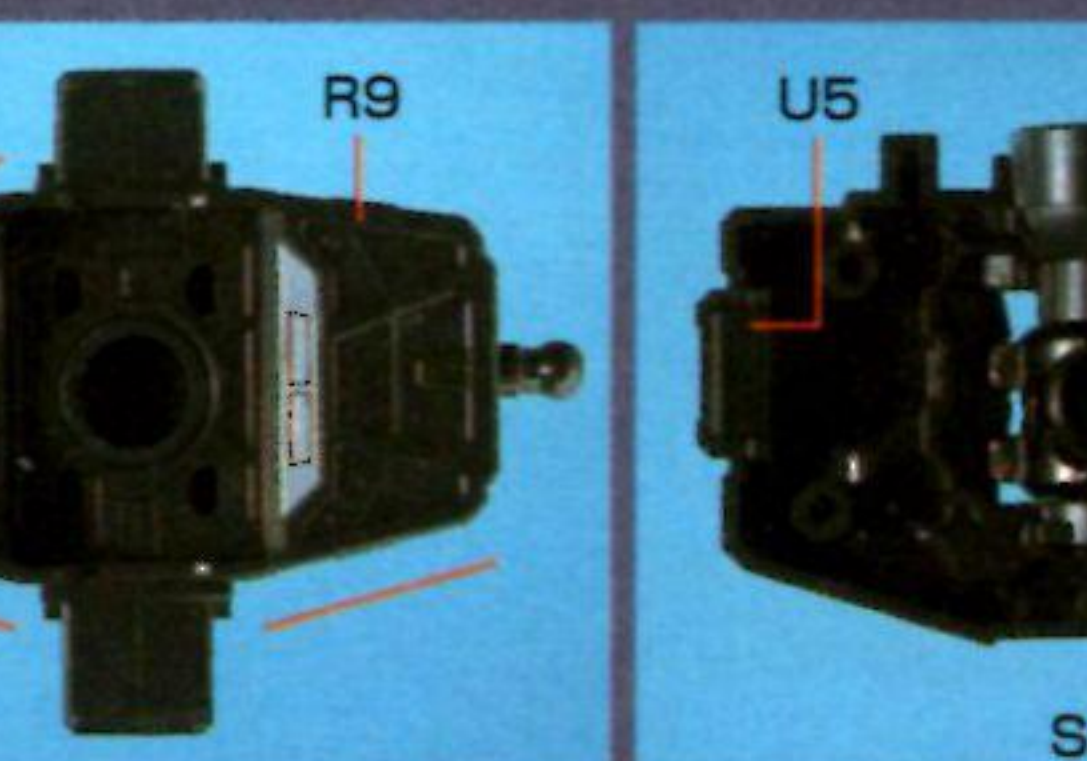
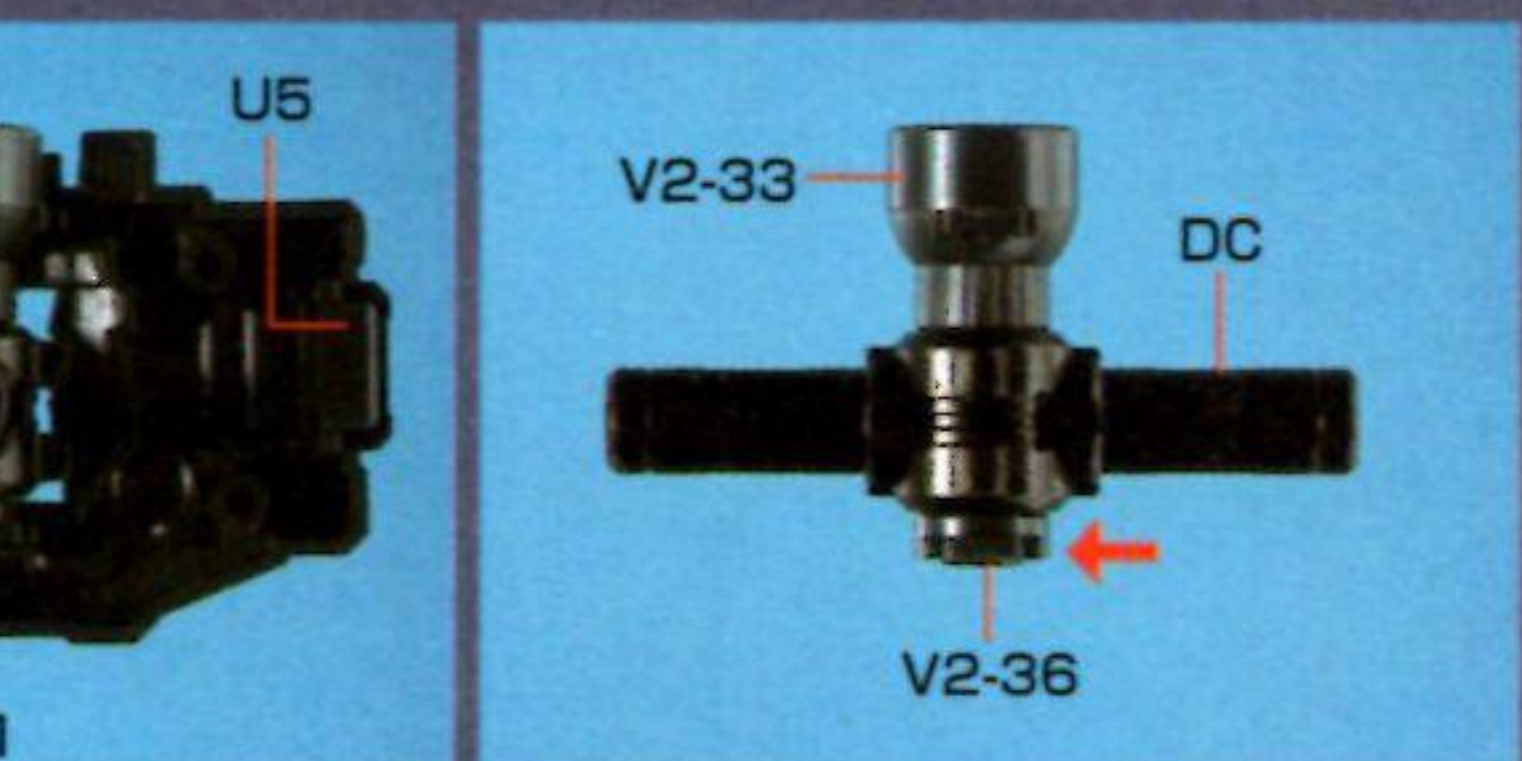
WAIST 腰部[陸戦型・フルバーニアン共用部]

使用ランナー:R、S、U×2、V2
製作実働時間:10分

①腰フレーム

使用パーツ:R4、R5、R9、R15～18、S20、S21、U5×2、U24×4、V2-33、V2-36、DC(ダイカスト)

①-3
⬆腹部前後フレームを組んだら上面板(R15、R16)を取り付ける。上面板には左右の違いがあるので間違えないこと。

①-2
⬆①-1でポリパーツを取り付けた腹部フレームで内板(R17、R18)を挟み込む。写真を参考に内板の左右を間違えないこと。

①-1
⬆腹部フレーム(前:R4／後:R5)は裏側にポリパーツ(U24)を固定しておく。ポリパーツの向きを間違えないよう注意。

①-7
⬅腹部フレームと腰フレームを組んで共用部の完成。

①-6
⬆①-5で組んだブロックの上面から腰の天板(R9)を取り付ける。天板には前後の違いがあるので間違えないこと。

①-5
⬆①-4で組んだブロックを腰フレーム(S20、S21)で挟み込む。腰フレームの前後にポリパーツ(U5)を取り付けるのを忘れないこと。

①-4
ダイカスト製の股関節軸(DC)の上下にはポリパーツ(上:V2-33／下:V2-36)を取り付ける。

WAIST ②A 腰アーマー[陸戦型]

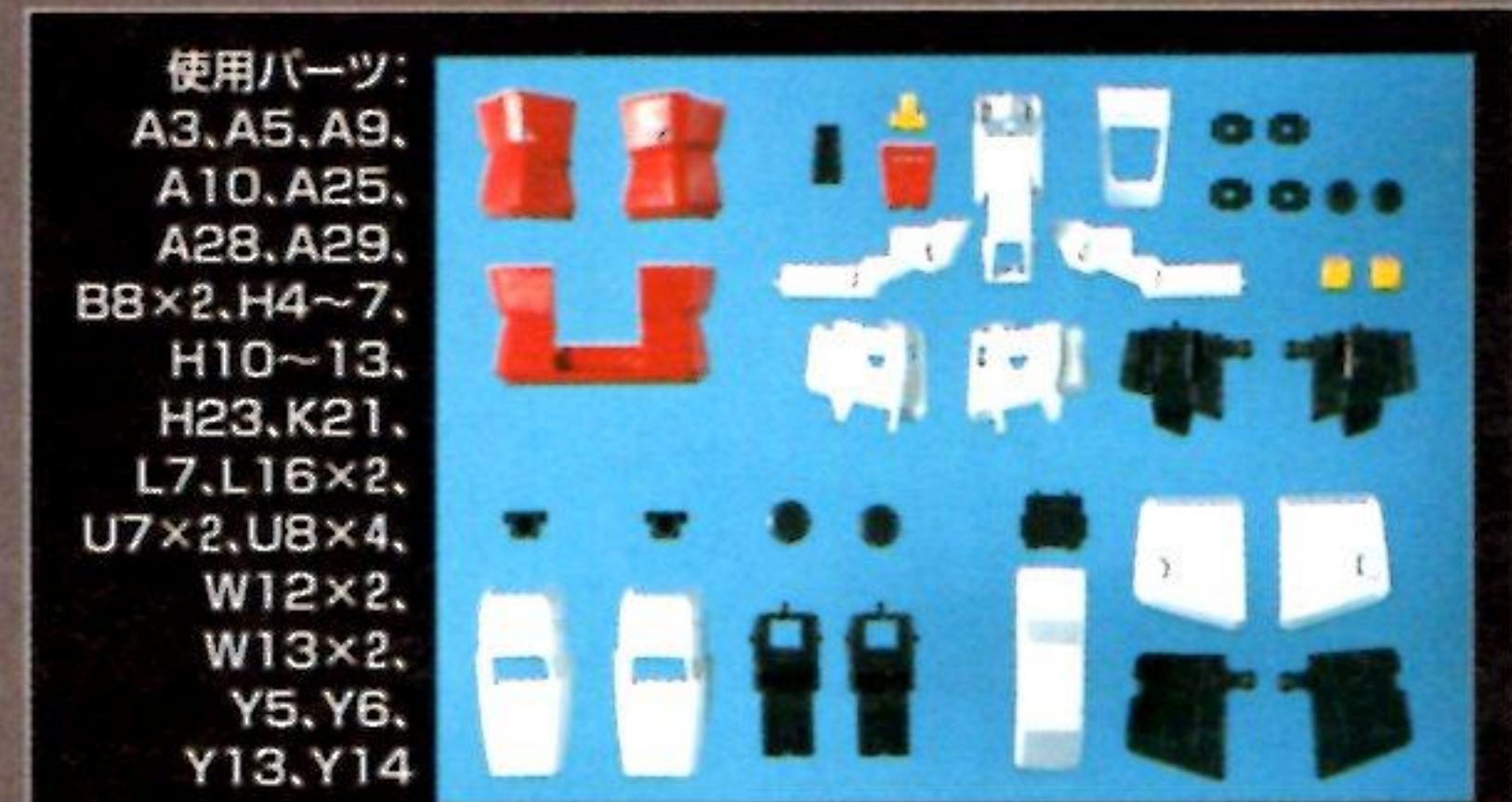
使用ランナー:A、B×2、H、K、L、V2、W×2、Y
製作実働時間:20分

②A-1

使用パーツ:
A3、A5、A9、
A10、A25、
A28、A29、
B8×2、H4~7、
H10~13、
H23、K21、
L7、L16×2、
U7×2、U8×4、
W12×2、
W13×2、
Y5、Y6、
Y13、Y14

②A-2
⬆センターアーマー(H13)にポリパーツ(U8)と正面ディテール(A3、A5)を組み合わせる。

②A-3
⬅②A-2で組んだブロックに上面装甲(H23)、側面装甲(H10、H11)、下面ディテール(K21)を取り付ける。

②A-4
⬆フロントアーマーは基部(右:A10/左:A9)に各ディテール(右:W13、Y13/左:W13、Y14)を取り付けておく。

②A-6
⬅リアアーマーはあらかじめ取り付け基部(L7)にポリパーツ(U8)を取り付けておく。リアアーマー自体は装甲(右:H7/左:H6)と裏面(右:Y5/左:Y6)をそれぞれ組み合わせておき、最後にリアセンターアーマー(H12)に取り付ける。

②A-7
⬅サイドアーマーは裏面(L16)にポリパーツ(U7)とディテールパーツ(W12)を取り付けてから装甲(B8)に取り付ける。

②A-8
⬆②A-7までに組んだブロックを腰フレームに固定。腹部フレームには装甲パーツ(A25、A28、A29)を取り付ける。

②A-9 腰部[陸戦型]の完成。

WAIST ②B 腰アーマー[フルバーニアン]

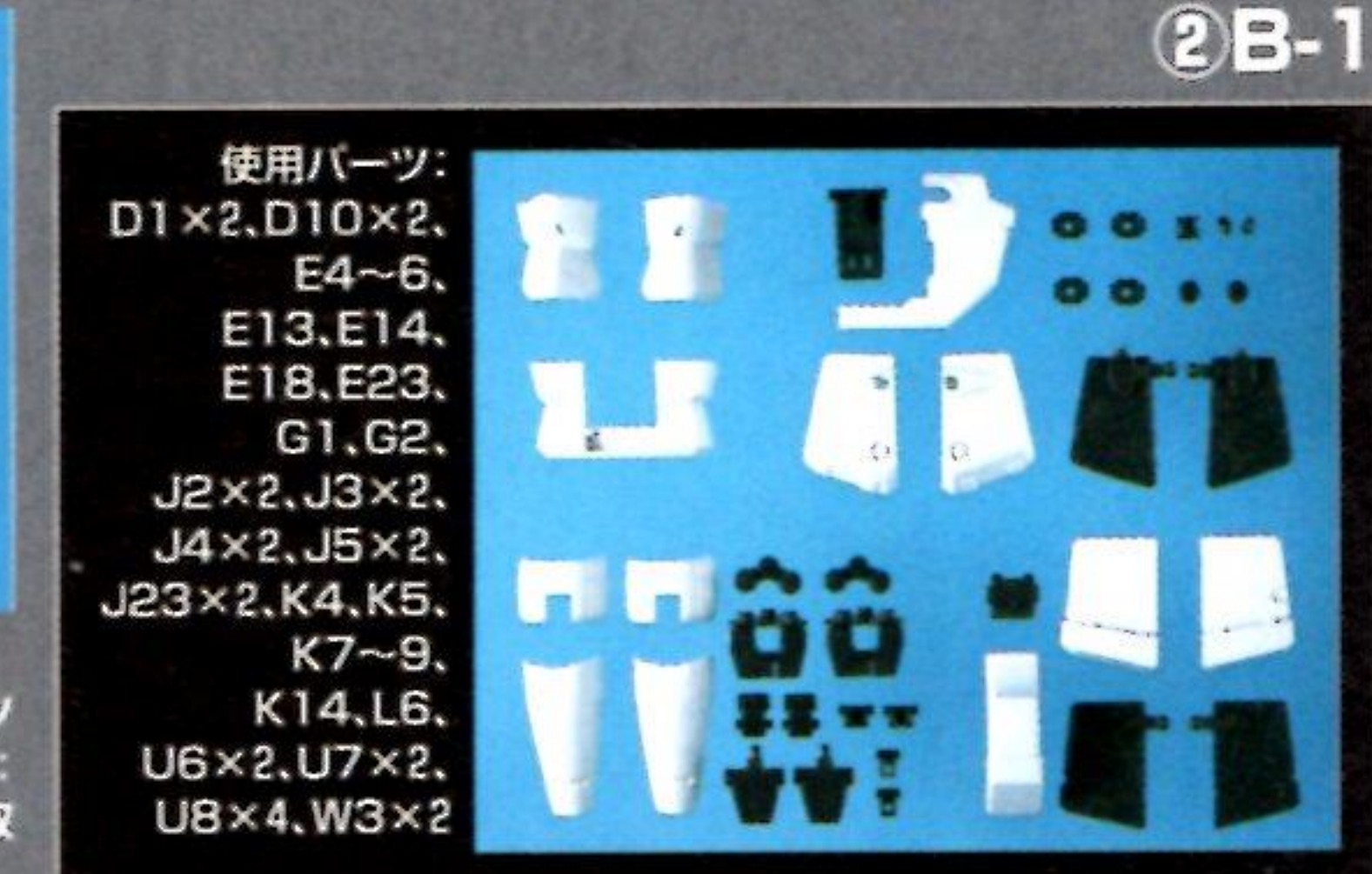
使用ランナー:D×2、E、G、J×2、K、L、U×2、W×2
製作実働時間:25分

②B-1

使用パーツ:
D1×2、D10×2、
E4~6、
E13、E14、
E18、E23、
G1、G2、
J2×2、J3×2、
J4×2、J5×2、
J23×2、K4、K5、
K7~9、
K14、L6、
U6×2、U7×2、
U8×4、W3×2

②B-2
⬆フロントアーマー基部(K7)にポリパーツ(U8)を固定。フロントアーマー自体は装甲(右:G1/左:G2)に裏面(右:K5/左:K4)を取り付け、上面ディテール(W3)を組んでおく。

②B-3
⬆リアアーマー基部(L6)にポリパーツ(U8)を固定。リアアーマー自体は装甲(右:E23/左:E18)に裏面(右:K8/左:K9)を取り付けておく。

②B-4
⬆センターアーマー(E14)に②B-2で組んだブロックを固定。センターアーマー前面にはディテールパーツ(K14)を左右フロントアーマー前面にはノズル(J23)を取り付ける。また②B-3で組んだブロックはリアセンターアーマー(E13)に固定する。

②B-5
⬅サイドアーマー上部装甲(D10)に中央可動部(J2、U6)を取り付ける。また、上部裏面(J4)には胴体固定用ポリパーツ(U7)と上面ディテール(J3)を固定し、上部装甲と組み合わせる。下部装甲(D1)には裏面パーツ(J5)を固定する。

②B-6
⬅②B-5までに組んだブロックを腰フレームに固定。腹部フレームには装甲パーツ(E4、E5、E6)を取り付ける。

②B-7
腰部[フルバーニアン]の完成。

CORE-FIGHTER II コア・ファイターII[陸戦型・フルバーニアン共通形状部分]

使用ランナー:A、B×2、C×2、D×2、J×2、P×2、U×2、V2、W×2、ZA×2
製作実働時間:30分【15分(1機あたり)×2】

①コクピットブロック

使用パーツ:
A36、B7、B24、B25、
D16、D17、C1、C17、
C19~21、J1、
P8、P9、U38、U39、
V2-22、V2-23、
V2-39、W21、
W22、ZA1、ZA24

①-1
⬆機首前半(C17、C21)で先端(C1)と接続アーム(P9、U39)を挟み込む。それをさらに機首後半(C19、C20)で挟み込むが、このとき接続アーム(P8、U38)の取り付けも忘れないこと。

①-2
⬆コクピット周囲(B24、B25)の裏側には、各種ポリパーツ(V2-22、V2-23、V2-39)、シートスライド用プレート(W21、W22)、着陸脚ハッチ(D16、D17)を固定する。

①-3
⬆パイロットシート(ZA24)には先にパイロット(B7)を座らせてからコンソールパネル(ZA1)を取り付ける。そのため塗装する人は先に各パーツを塗っておこう。

①-4
⬆①-2で組んだコクピット周辺部に機首シートを取り付けて挟み込む。その後シート前面パーツ(J1)とキャノピー(A36)を固定する(写真は分かりやすくするため、コクピット周辺を完成させていません)。

CORE-FIGHTER II ②A 機体前半部[陸戦型]

使用ランナー:A、H、M、R、U×2、X、ZA×2
製作実働時間:20分

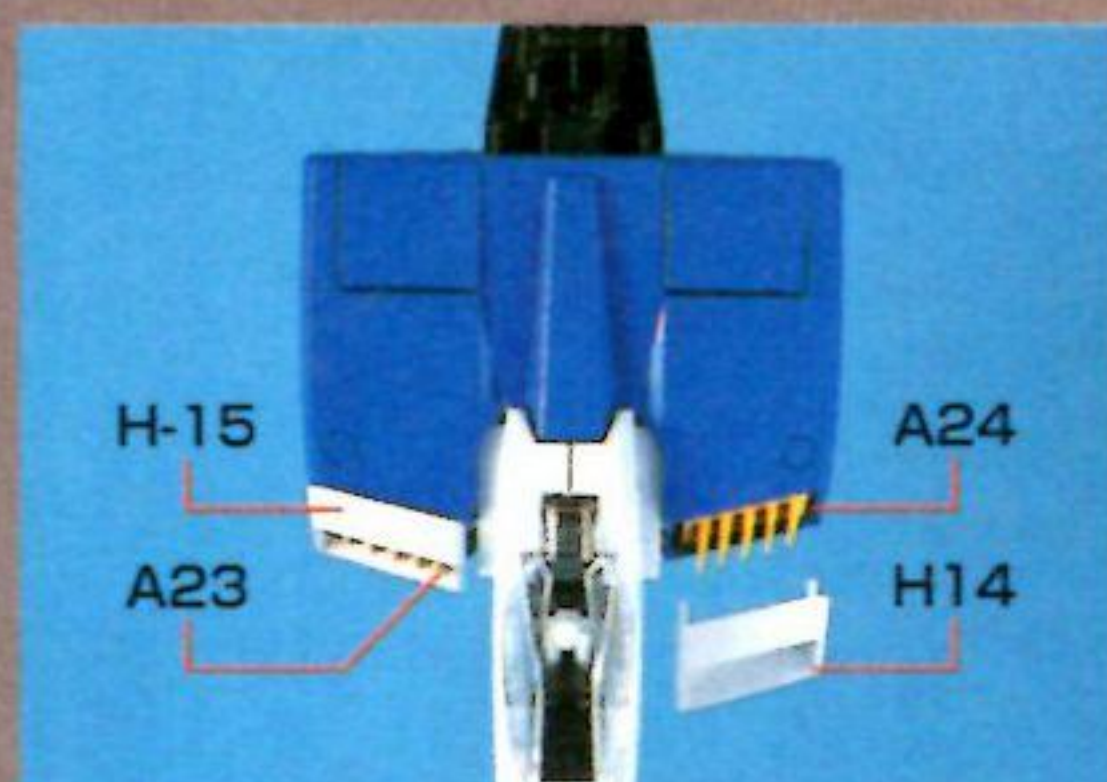
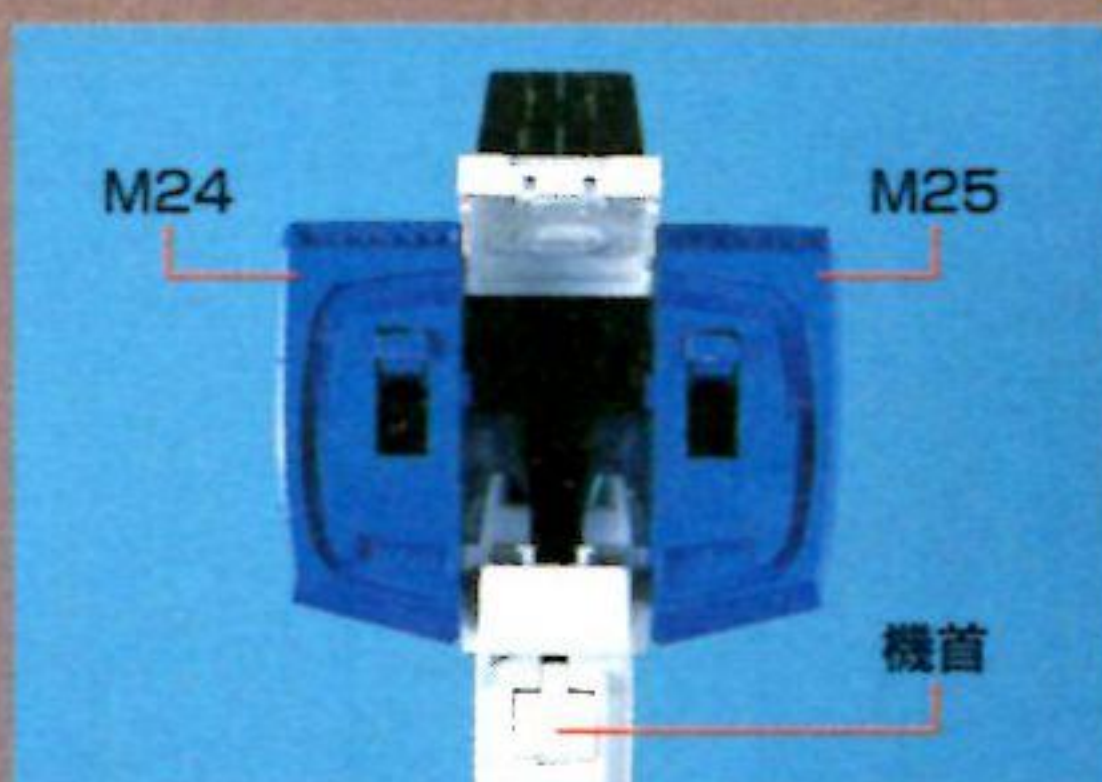
②A-1

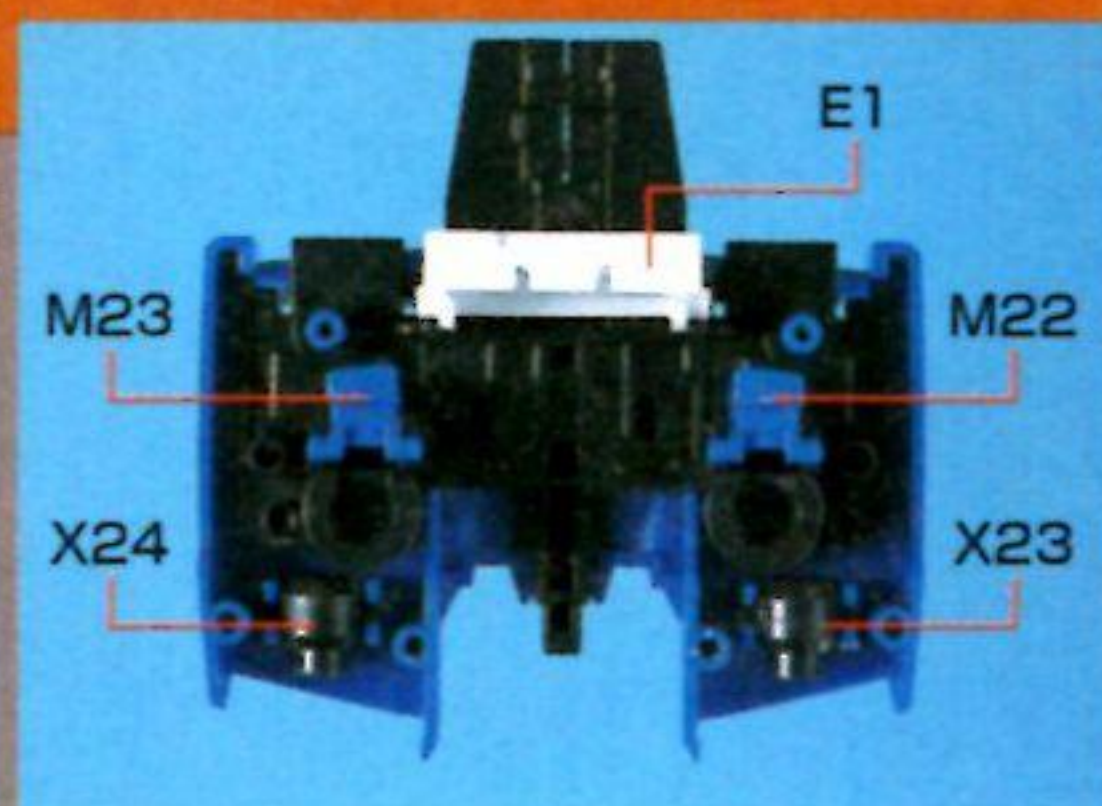
使用パーツ:
A23、A24、
E1、H14、H15、
M9、M10、M22、
M23、M24、M25、
R7、R13、R14、
U11×2、X23、X24、
ZA32、ZA33、
ビス[TP2×6]×2、

②A-2
⬆機体前半部フレーム(R7)に後部プレート(R13、R14)やその他のパーツ(R25、U11)を取り付けておく。

②A-3
⬆胸部装甲接続部のハッチ(右:M9、ZA32/左:M11、ZA33)をあらかじめ組んでおく。

②A-4
⬆上面装甲(M5)に②A-3で組んだハッチを取り付ける。

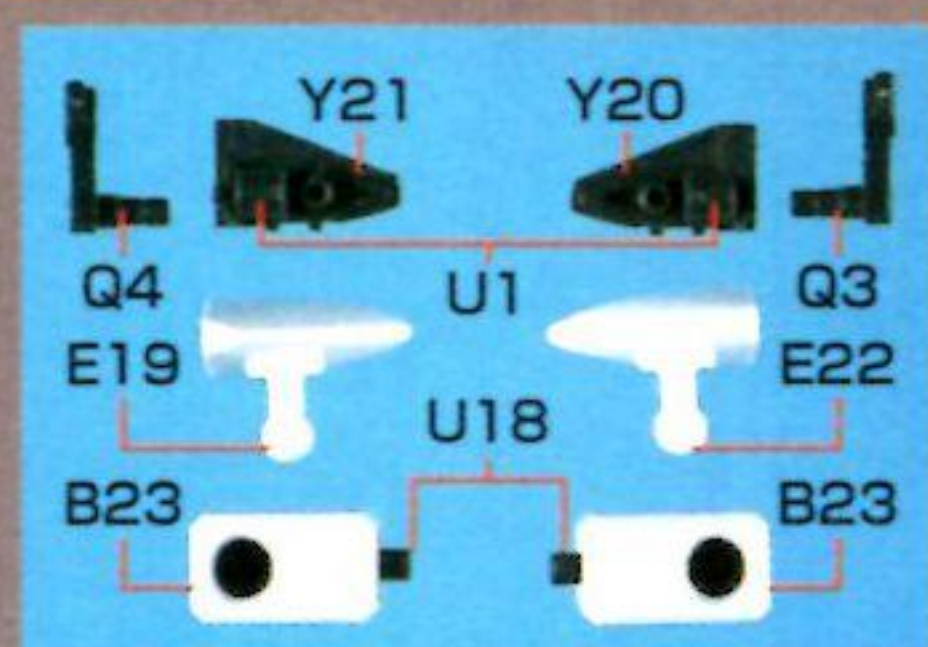
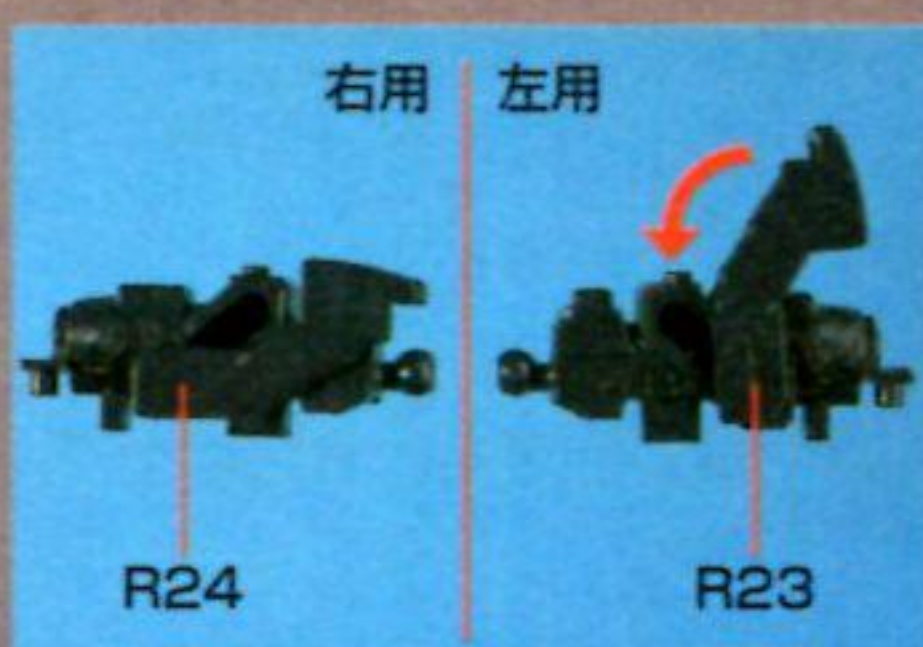
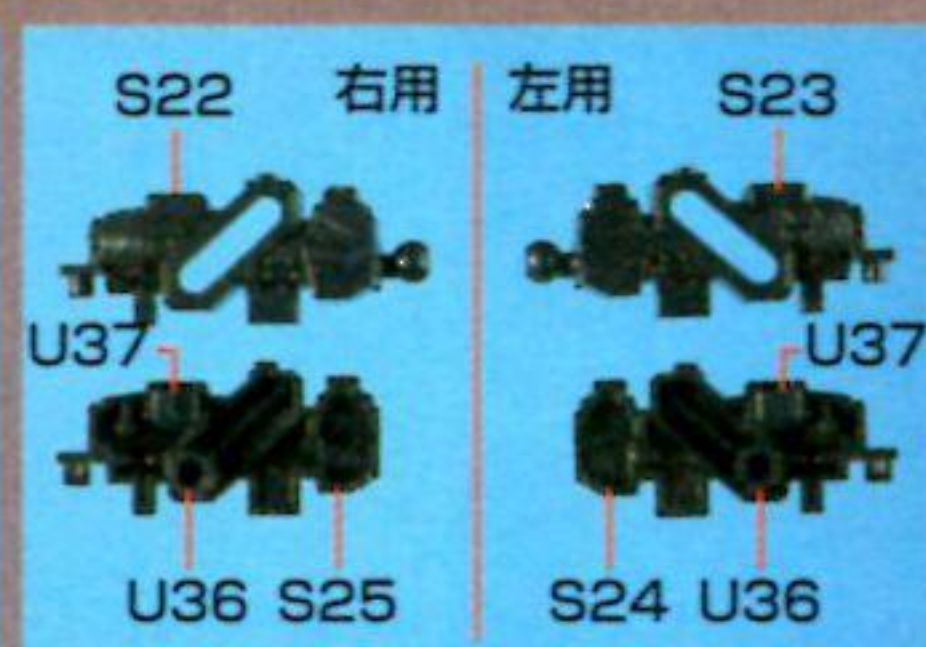
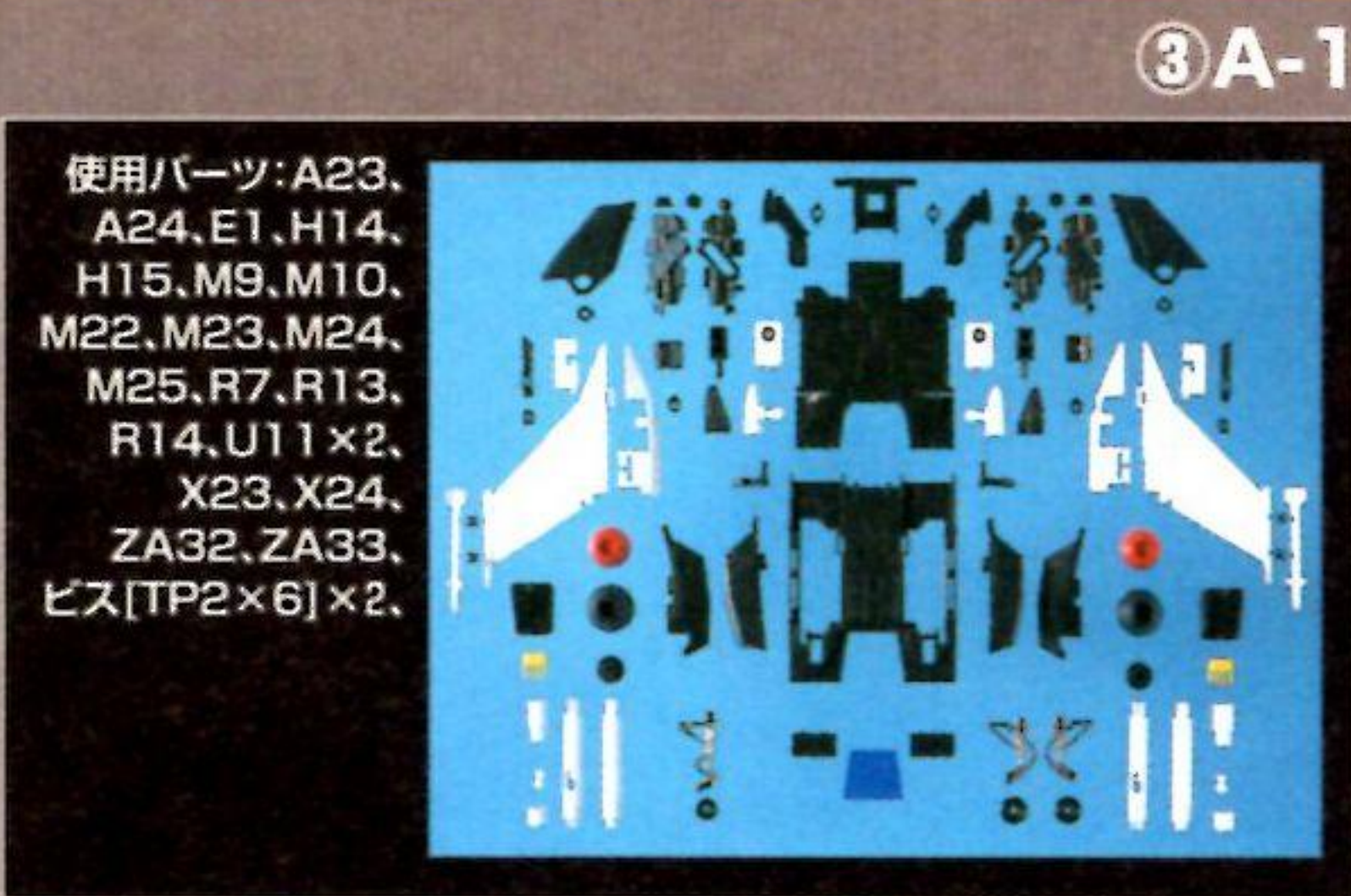
CORE-FIGHTERⅡ ②A 機体前半部[陸戦型]

②A-7
⬆エアインテークにフィン(右:A23/左:A24)とカバ(右:H15/左:H14)を取り付けて前半部の完成。

②A-6
⬆機体下面装甲(M24、M25)と機首を取り付ける。

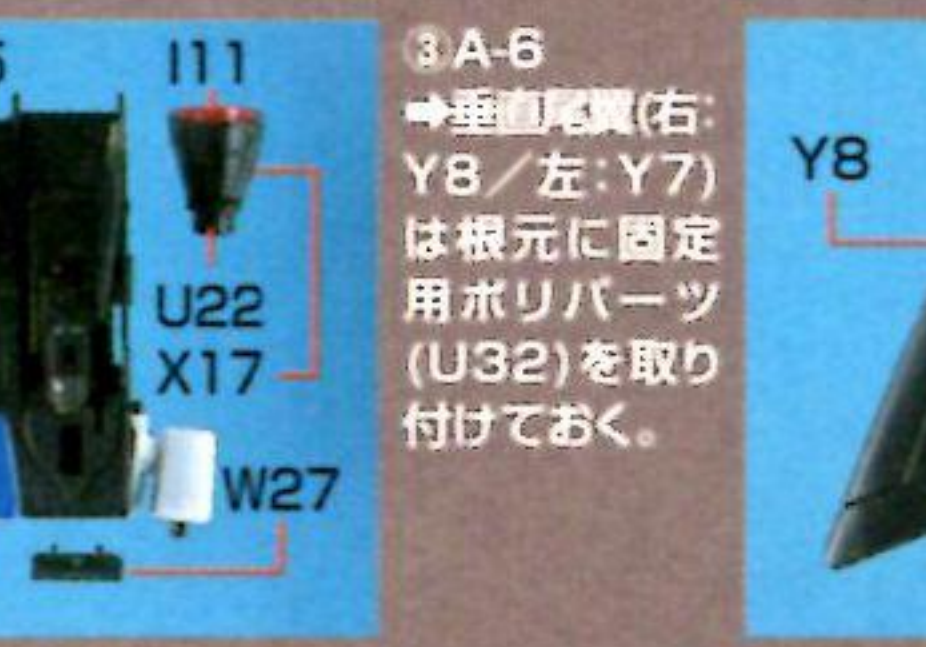
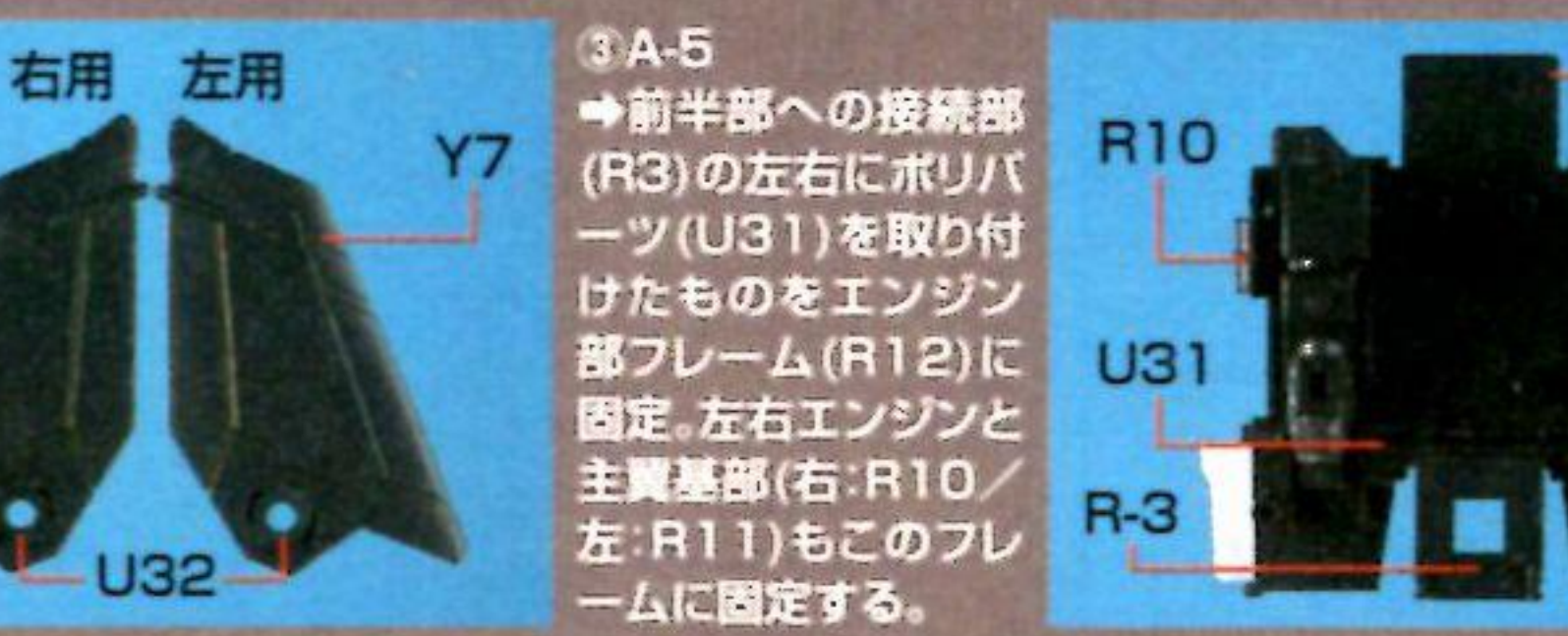
CHECK!
機体正面インテーク内のファンや機体下面接続部のカバーは左右で形状が異なるので注意。

②A-5
⬆②A-2で組んだフレームを取り付けたら、前面インテーク内にファン状パーツ(右:X23/左:X24)を固定。その後、腹部接続部のカバー(右:M22/左:M23)と機体下面装甲(E1)を取り付ける。

CORE-FIGHTERⅡ ③A エンジン部[陸戦型]

使用ランナー:A、B×2、D×2、E、I×2、M、P×2、Q、R、S、U×2、V1、W×2、X、Y
製作実働時間:1時間30分

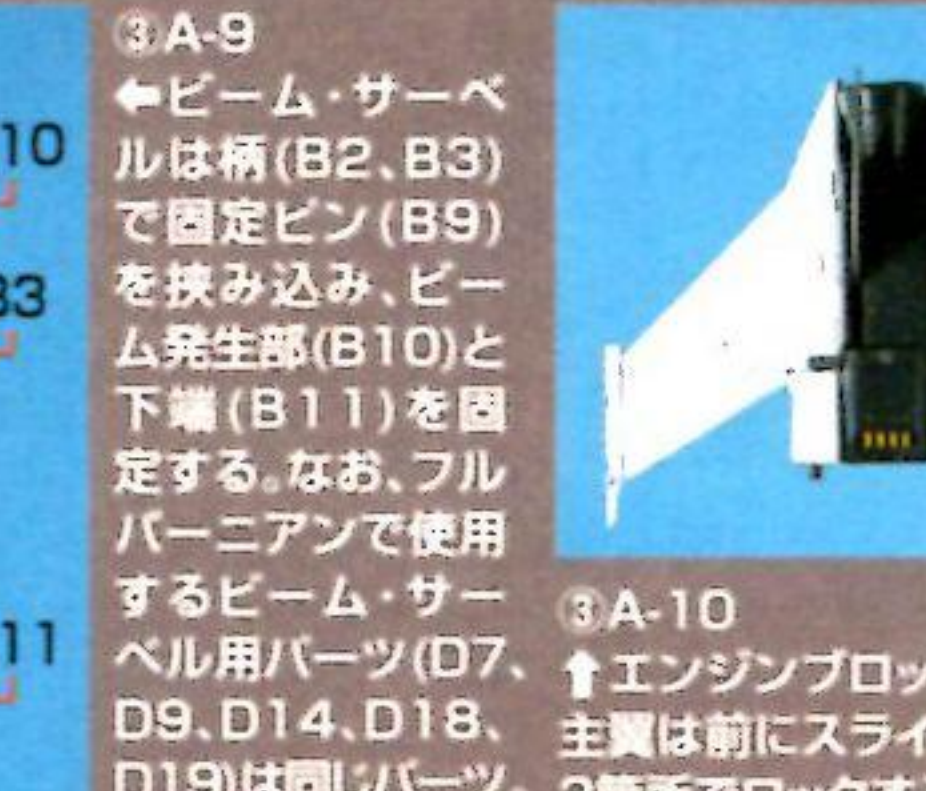
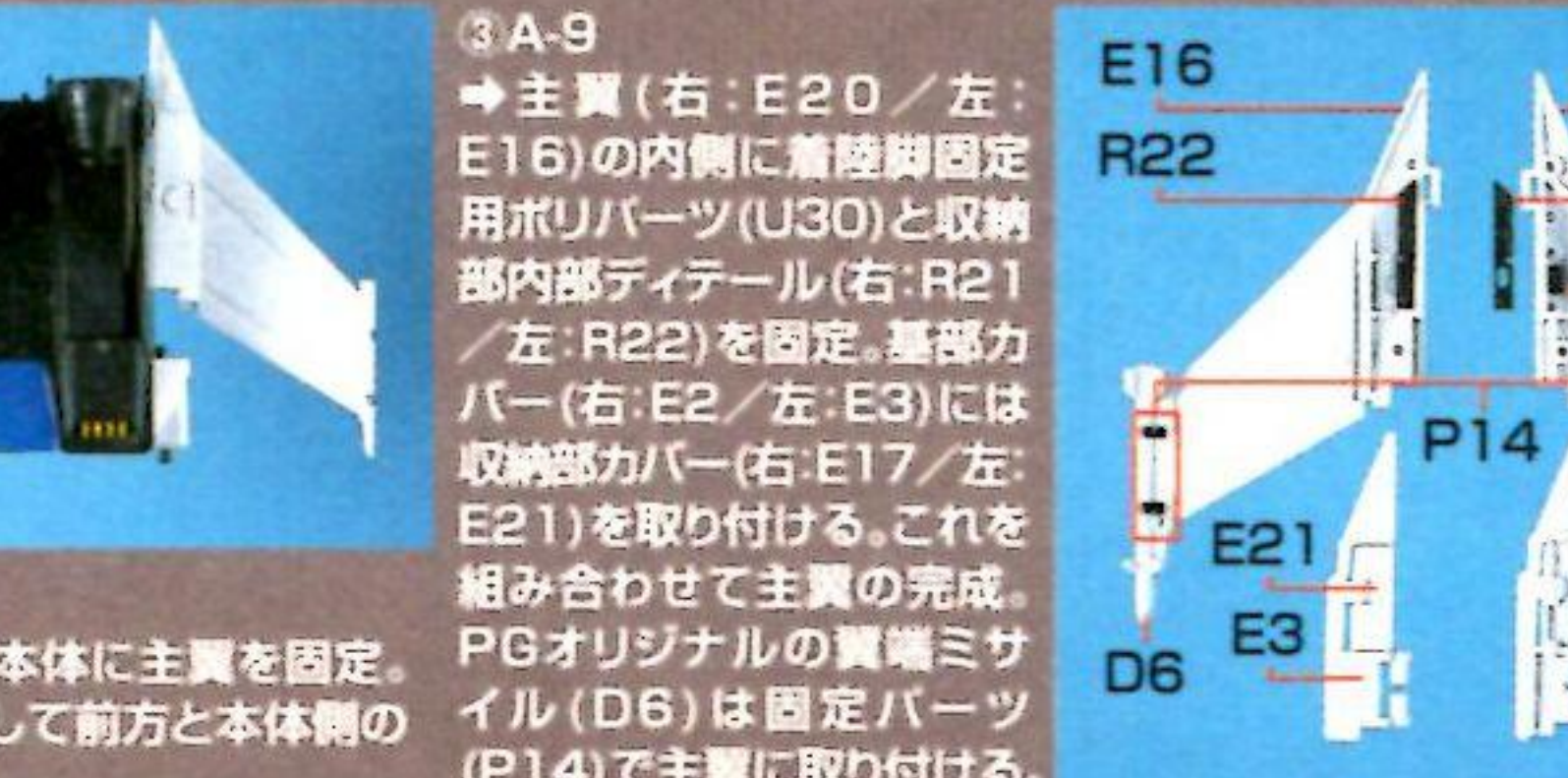
③A-1

使用パーツ:A23、A24、E1、H14、H15、M9、M10、M22、M23、M24、M25、R7、R13、R14、U11×2、X23、X24、ZA32、ZA33、ビス[TP2×6]×2、

③A-4
⬆ビーム・サーベルの基部(B23)にポリパーツ(U18)を差し込む。本体側の基部(右:E19、Y21/左:E22、Y20)でポリパーツ(U1)を固定。そこに本体への接続アーム(右:Q4/左:Q3)を取り付ける。

③A-3
⬆組み上げたエンジンにカバー(右:R24/左:R23)を取り付ける。カバーは左右で形状が異なるので注意。

③A-2
⬆エンジン(右:S22、S25/左:S23、S24)は左右で形が違うので注意。エンジン内にはポリパーツ(U37、U38)を取り付けておく。

③A-8
➡エンジンカバー(右:Y9、Y18/左:Y10、Y17)および前面ダクト(A22、W7)を取り付ける。

③A-7
➡③A-6で組んだブロックに上面装甲(M4、Y15)を固定。前面にはディテールパーツ(W27)を取り付ける。エンジンにはバーニア(I11、U22、X17)と垂直尾翼を固定する。

③A-6
➡垂直尾翼(右:Y8/左:Y7)は根元に固定用ポリパーツ(U32)を取り付けておく。

③A-5
➡前半部への接続部(R3)の左右にポリパーツ(U31)を取り付けたものをエンジン部フレーム(R12)に固定。左右エンジンと主翼基部(右:R10/左:R11)もこのフレームに固定する。

③A-12
⬅着陸脚の支柱(前:V1-8/右後:V1-9/左後:V1-7)に車輪(前:P13/後:P25)を取り付ける。

③A-13
➡すべてのブロックを組み合わせてコア・ファイターⅡ[陸戦型用]の完成。

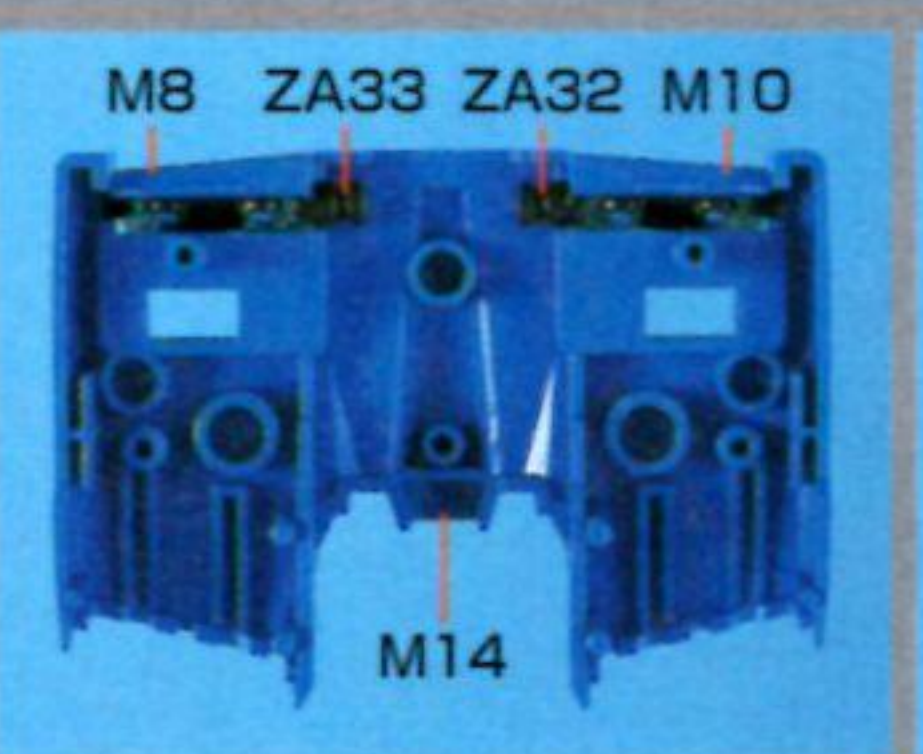
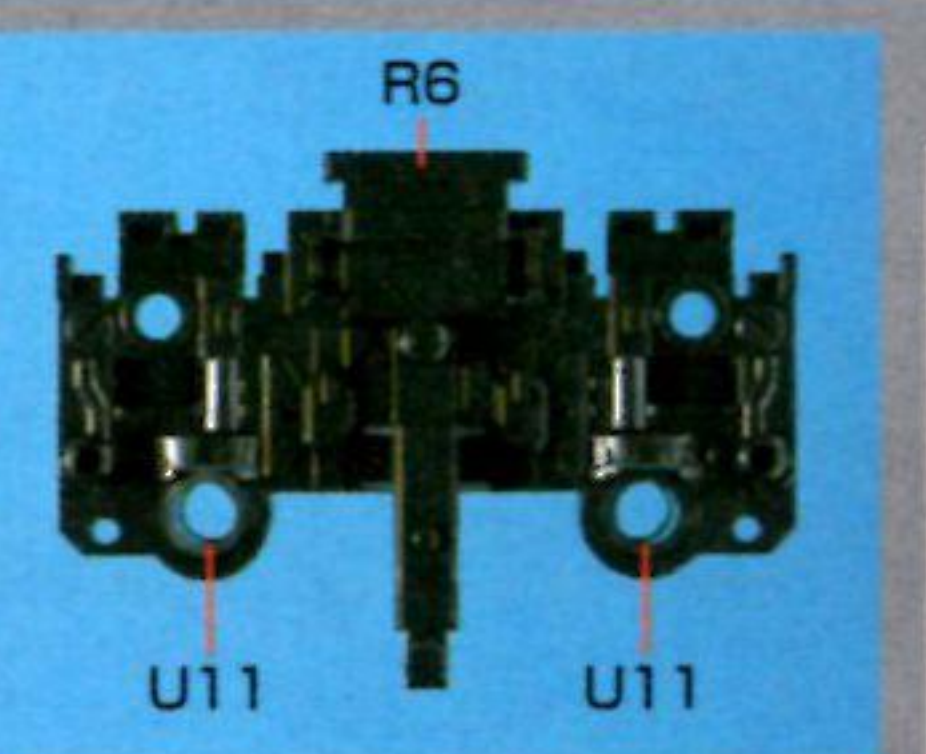
③A-9
⬅ビーム・サーベルは柄(B2、B3)で固定ピン(B9)を挟み込み、ビーム発生部(B10)と下端(B11)を固定する。なお、フルバーニアンで使用するビーム・サーベル用パーツ(D7、D9、D14、D18、D19)は同じパーツ。

③A-10
⬆エンジンブロック本体に主翼を固定。主翼は前にスライドして前方と本体側の2箇所でロックする。

③A-9
➡主翼(右:E20/左:E16)の内側に着陸脚固定用ポリパーツ(U30)と収納部内部ディテール(右:R21/左:R22)を固定。基部カバー(右:E2/左:E3)には収納部カバー(右:E17/左:E21)を取り付ける。これを組み合わせて主翼の完成。PGオリジナルの翼端ミサイル(D6)は固定パーツ(P14)で主翼に取り付ける。

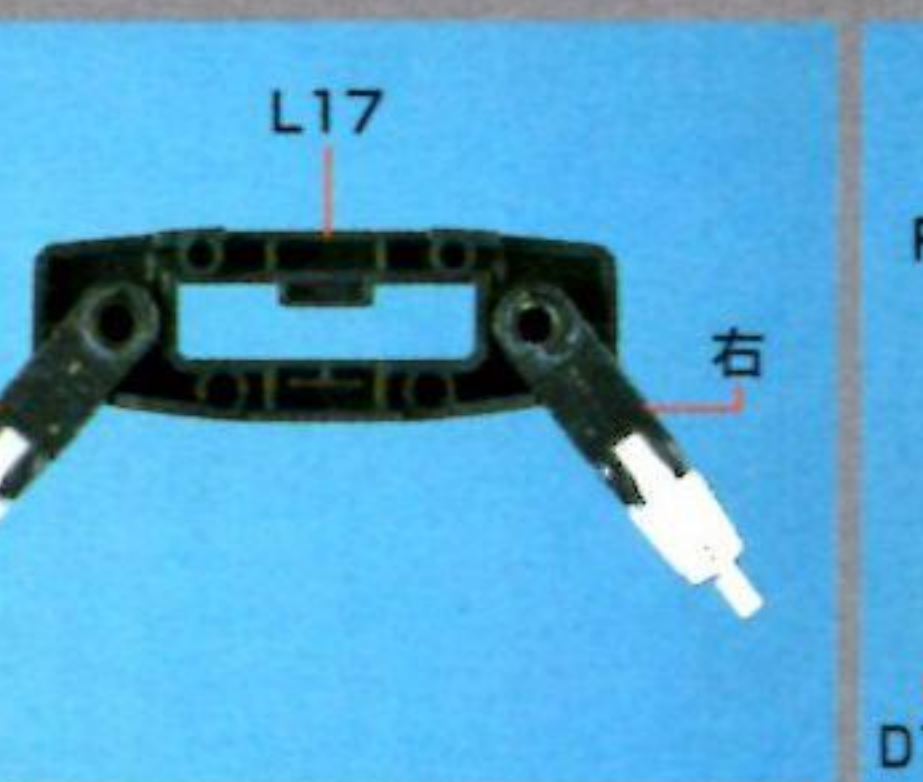
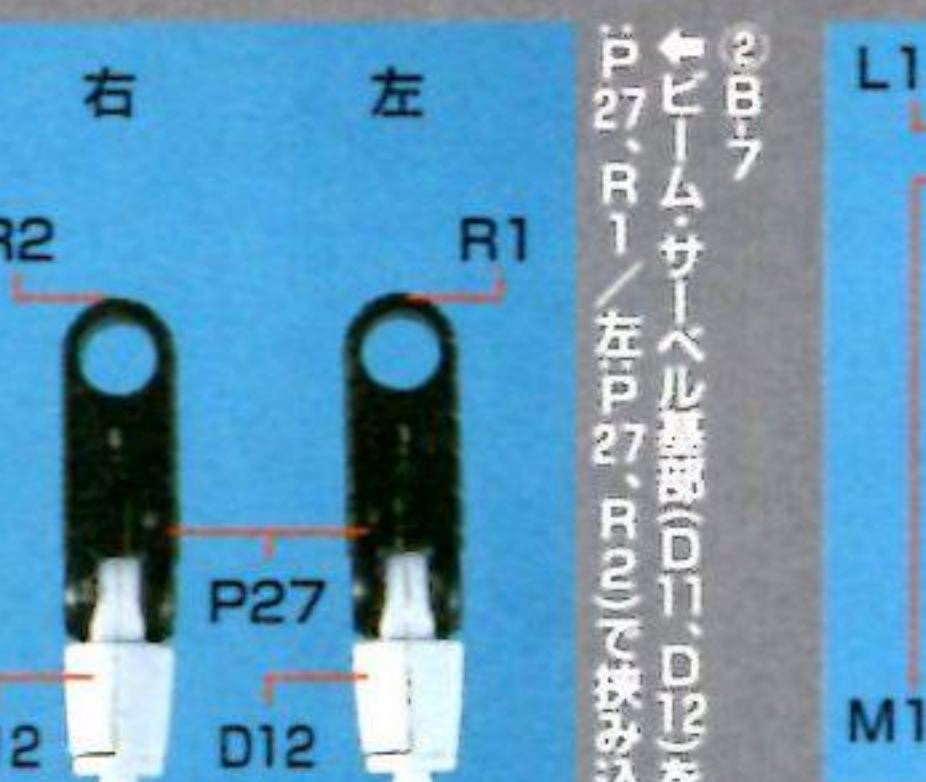
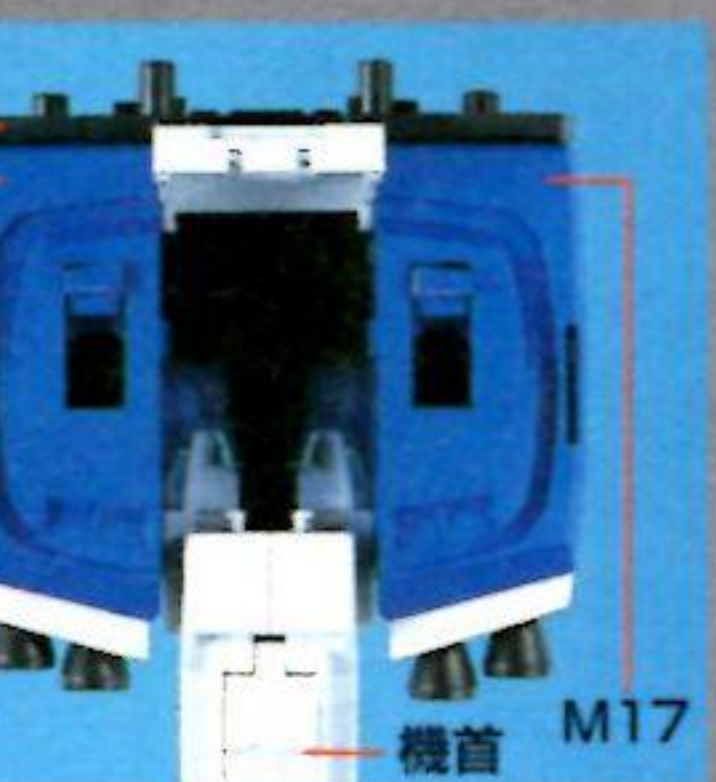
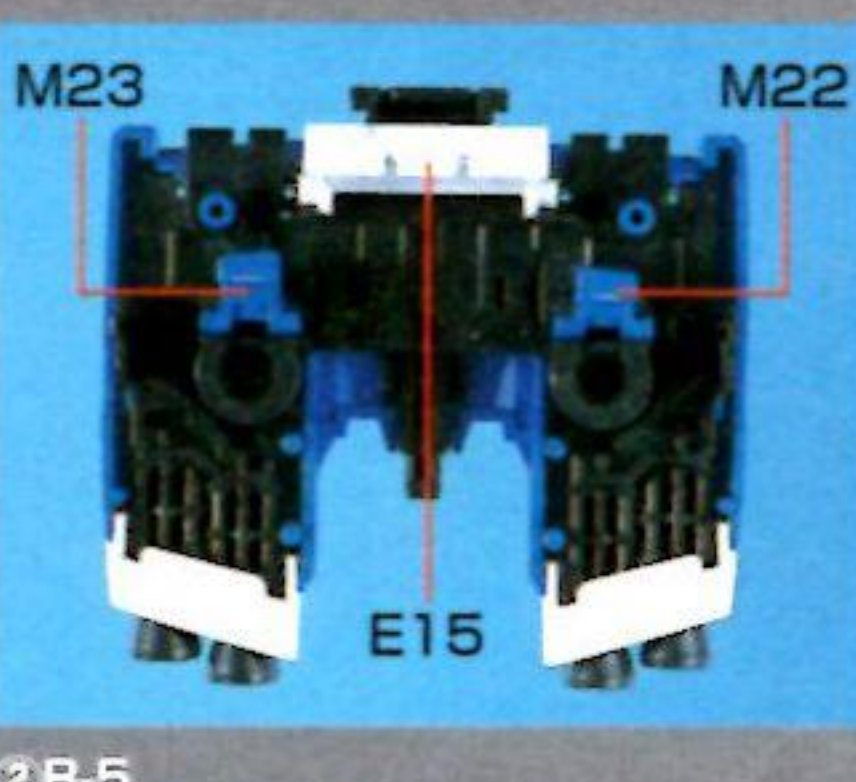
CORE-FIGHTERⅡ ②B 機体前半部[フルバーニアン]

使用ランナー:D×2、E、I×2、J×2、L、M、P×2、Q、R、U、ZA
製作実働時間:30分

②B-1

使用パーツ:D7×2、D9×2、D11×2、D12×2、D14×2、D18×2、D19×2、E11、E12、E15、I1×4、J21×4、L17、L18、M8、M10、M14、M16、M17、M22、M23、P27×2、Q22、Q23、R1、R2、R6、U11×2、ビス[TP2×6]×2、ZA32、ZA33

②B-4
⬆機体正面のバーニア基部(J12)にノズル(I1)を取り付けたらそれをカバー(右:E11/左:E12)に通す。その後固定パーツ(右:Q22/左:Q23)を取り付ける。

②B-3
⬆胸部上面装甲(M14)には陸戦型と同様の組み方をした装甲接続部のハッチ(右:M10、ZA32/左:M8、ZA33)を組んでおく。

②B-2
⬆機体前半部フレーム(R6)にポリパーツ(U11)を取り付ける。

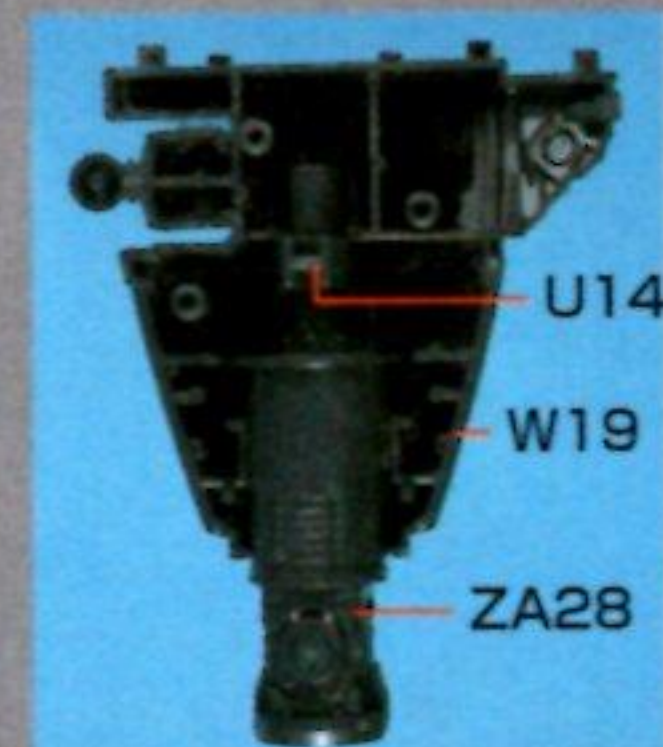
②B-9
⬆②B-8で組んだブロックを本体に取り付け、ビーム・サーベルを組んで前半部の完成。

②B-8
⬆②B-7で組んだサーベル基部をエンジン部接続パーツ(後:L17)に固定する。

②B-7
⬅ビーム・サーベル基部(D11、D12)を本体側基部(右P27、R1/左P27、R2)で挟み込む。

②B-6
⬆ここまで組んだブロックに下面左右装甲(右:M17/左:M16)を取り付けたら、エンジン部との接続パーツ(前:L18)を取り付ける。

②B-5
⬆②B-2で組んだフレームを②B-3で組んだ上面装甲フレームにビス止めし、②B-4で組んだバーニアと腹部接続部のカバー(右:M22/左:M23)と機体下面装甲(E15)を取り付ける。

CORE-FIGHTERⅡ ③B エンジン部[フルバーニアン]

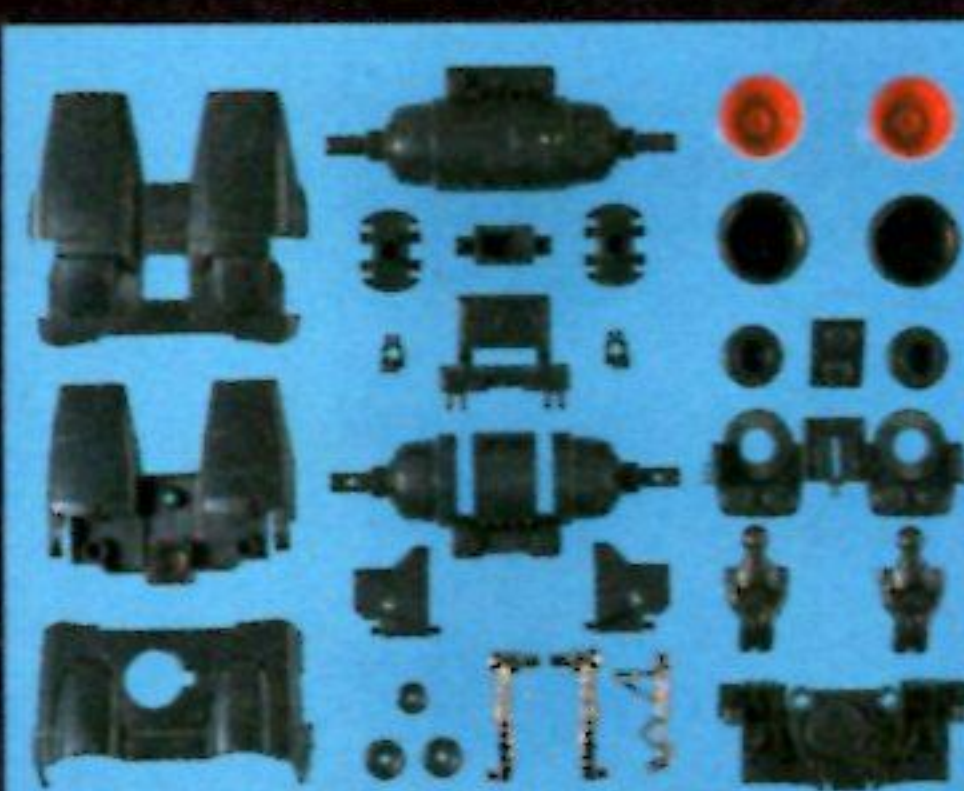
使用ランナー:D×2、I×2、J×2、K、P×2、R、U×2、V1、V2、W×2、ZA×2
製作実働時間:1時間

③B-1

使用パーツ:
(ブースターポッド:2個製作)
D3、D4、D13、D15、
I5~7、I20、J13、J24、
U9、U13、U14、
W19、W25、W31、
ZA6、ZA28、ZA29
(本体)I22×2、J14×2、K1~3、
K6、K12、K15~19、
P13、P25×2、R8、
U13×2、V1-10、V1-17、
V1-18、V2-26~28、
ZA16×2、ZA25×2、

③B-2
⬅ブースタポッドの接続アーム(ZA28、ZA29)でポリパーツ(U9)とカバー(ZA6)を挟み込む。

③B-3
⬆③B-2で組んだアームをポリパーツ(U14)に通し、メカ部(W19、W25)で挟み込む。

③B-4
⬅バーニアノズル(I20、J13、U13)はあらかじめ組んでおく。ブースタポッドの側面(J24)にはマイナスモールド(I5、I6、I7)を取り付ける。凸部の外装(D13、D15)もここで組んでおこう。

③B-5
⬆③B-4で組んだ各ブロックは写真の位置に取り付ける。

③B-6
⬅③B-5で組んだブロックに外装(D3、D4)を取り付け、アームカバー(W31)を取り付ける。

③B-7
⬆本体フレーム(K19)にディテールパーツ(ZA25)を取り付ける。

③B-8
⬅③B-7で組んだフレームにノズル基部パーツ(K16)を取り付け、そこにあらかじめ組んでおいたノズル(I22、J14、U13)と後部ディテール(K1)を固定する。

③B-9
⬆前半部との接続部(K12、K17)に先に組んでおいた固定用ブロック(V2-26、ZA16)を取り付ける。

③B-10
⬆③B-9で組んだブロックに接続アーム(R8)を取り付け、カバーを被せる。

③B-11
⬅前半部との接続ブロックを組み合わせた本体フレームに着陸脚収納部ハッチ(右:K2/左:K3)を取り付ける。

③B-12
⬅本体下面装甲(K18)に、裏面パーツ(K6)と着陸脚固定用ポリパーツ(右V2-27/左:V2-28)を取り付ける。

③A-13
⬅③B-12までに組んだブロックを組み合わせ、上面装甲(K15)を被せて本体の完成。

③B-14
⬅着陸脚の支柱(前:V1-10/右後:V1-18/左後:V1-17)に車輪(前:P13/後:P25)を取り付ける。

右後用　左後用　前用

③B-15
⬅すべてのブロックを組み合わせてコア・ファイターⅡ[フルバーニアン]の完成。

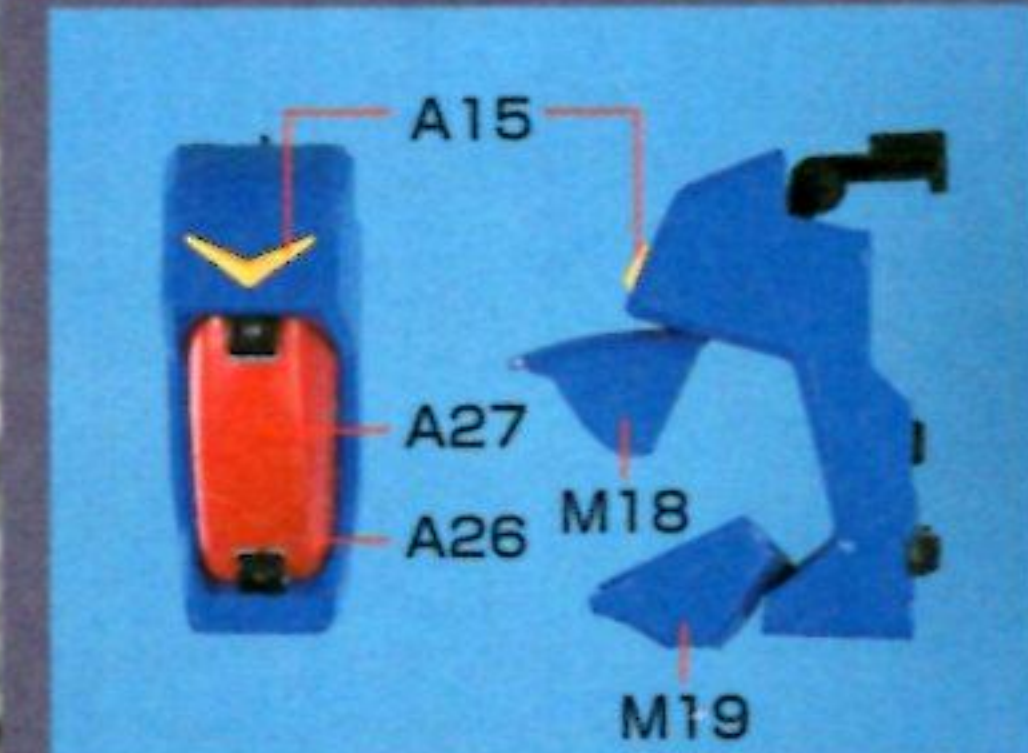
BREAST 胸部[陸戦型・フルバーニアン共通形状部分]

使用ランナー:A、M、P×2、Q、W×2、ZA×2
製作実働時間:30分【15分(1機あたり)×2】

①:コクピットハッチ

使用パーツ:(陸戦)
A15、M12、M18、M19、P4、Q11、Q12、
W16、ZA9、ZA11、ビス[TP2×6]×2
(フルバーニアン)
A15、A26、A27、M20、P4、Q11、Q12、
W16、ZA9、ZA11、ビス[TP2×6]×2

①-1
⬆コクピットハッチ開閉用アーム(Q11、Q12)で本体側アーム(ZA11)とビス止め用パーツ(P4)を挟み込む。このとき、P4の向きを間違えないこと。

①-2
⬅コクピットハッチ[大](M12/M20)の裏にハッチ[小・下]開閉用アーム(ZA9)とハッチ裏面(W16)を取り付ける。

①-3
⬆ハッチ[大]の前面に連邦章(A15)をはめ、裏からは①-1で組んだアームをビス止め。前からはハッチ[小](陸戦:M18、M19/Fb:A26、A27)を取り付ける。

※陸戦型のM12とフルバーニアンのM20は同じ形。また、陸戦型のM18、M19と、フルバーニアンのA26とA27(写真左の赤いパーツ)も色が異なるだけで同じ形状。

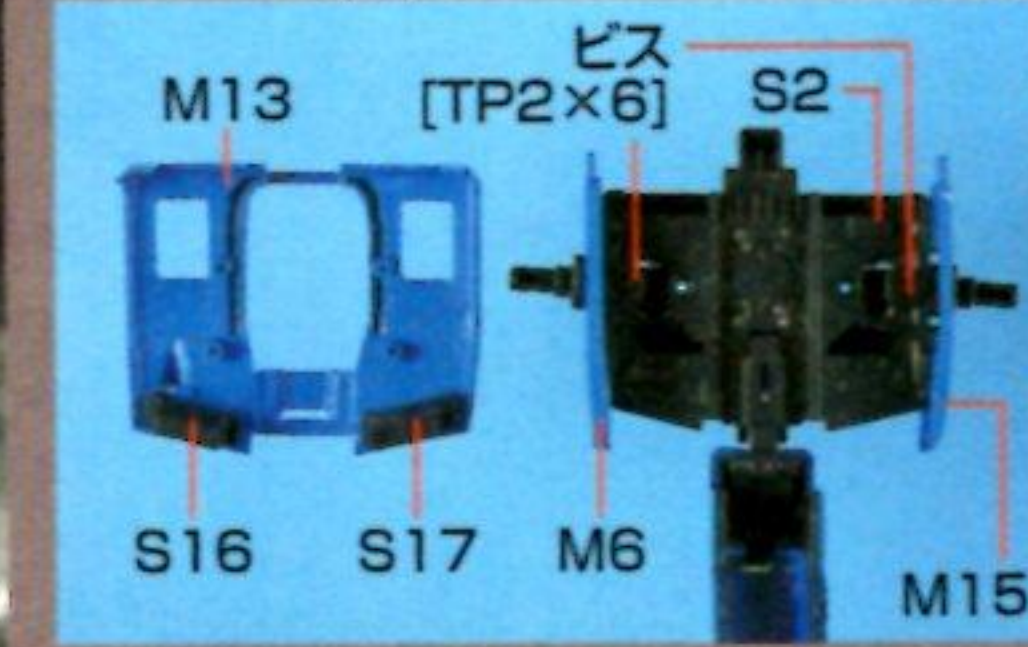
BREAST ②A 胸部装甲[陸戦型]

使用ランナー:A、H、I×2、M、S、V1、V2、W×2、Y、ZA×2
製作実働時間:25分

②A-1

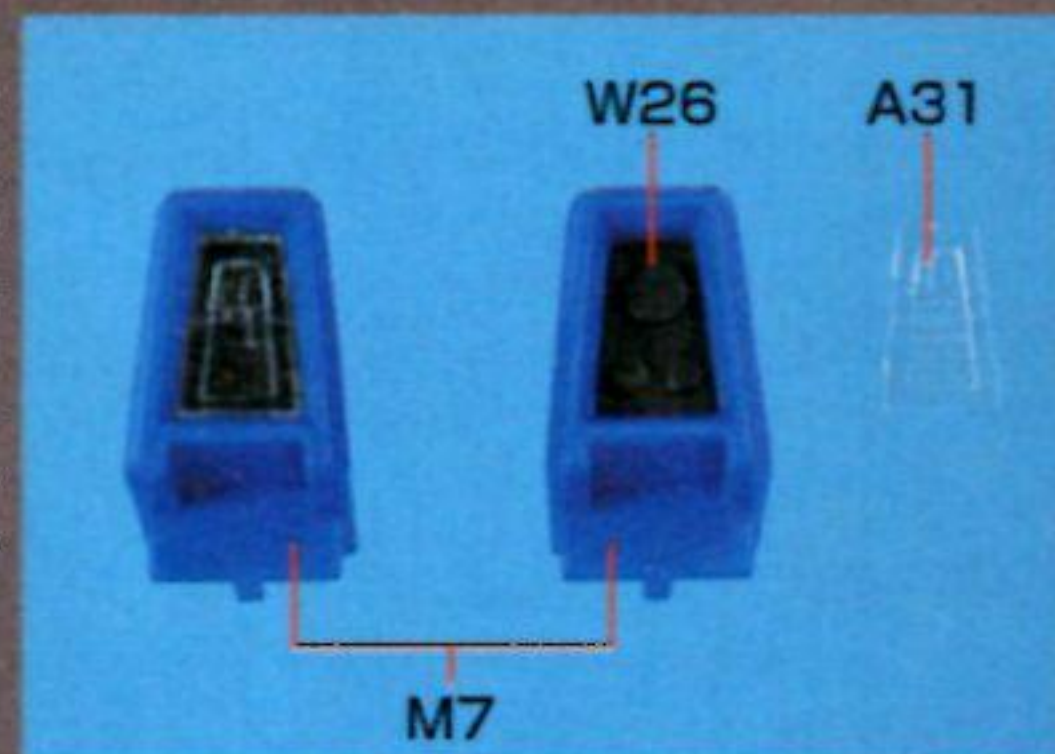
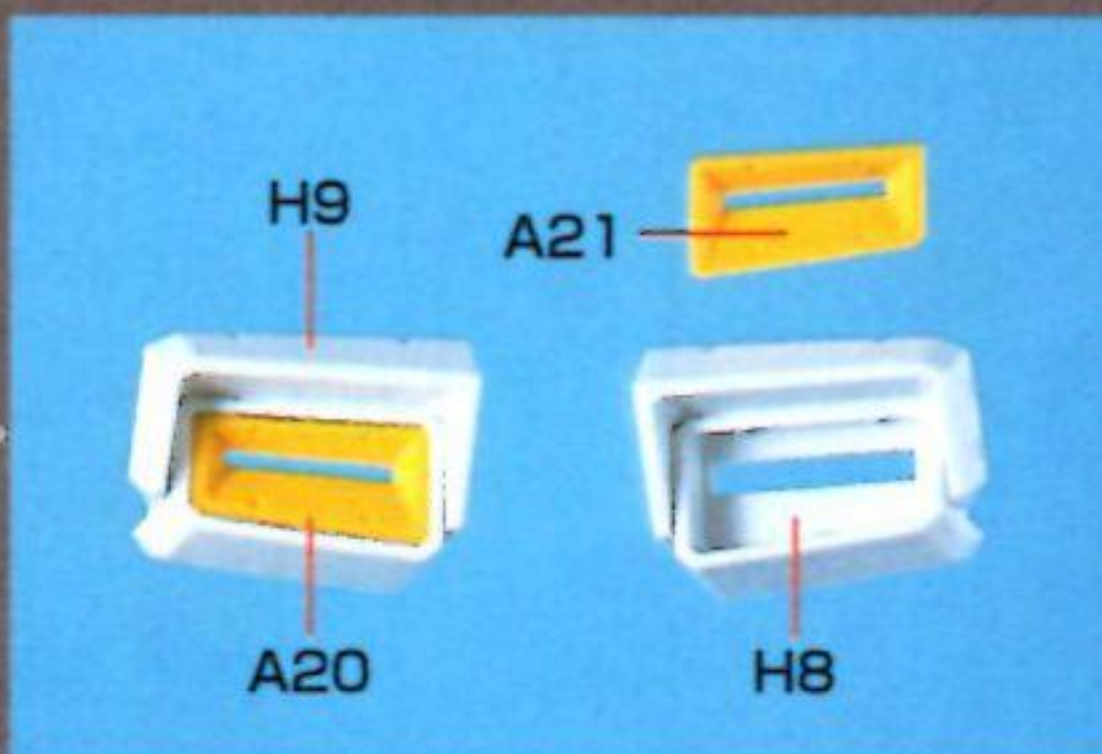
使用パーツ:
A20、A21、A31×2、A33、
H8、H9、I2×2、M3、M6、
M7×2、M13、M15、P3×4、
S2、S5、S16、S17、
V1-3×4、V1-19、
V1-20、V2-35、V2-37、
V2-38×2、W26×2、
Y3、Y4、Y11、Y12、Y19、
ZA12×2、ZA13×2、
ビス[TP2×6]×4

②A-2
⬆肩関節基部(ZA12、ZA13)でシリンダーパーツ(V1-3)を挟み込み、カバー(P3)を被せておく。

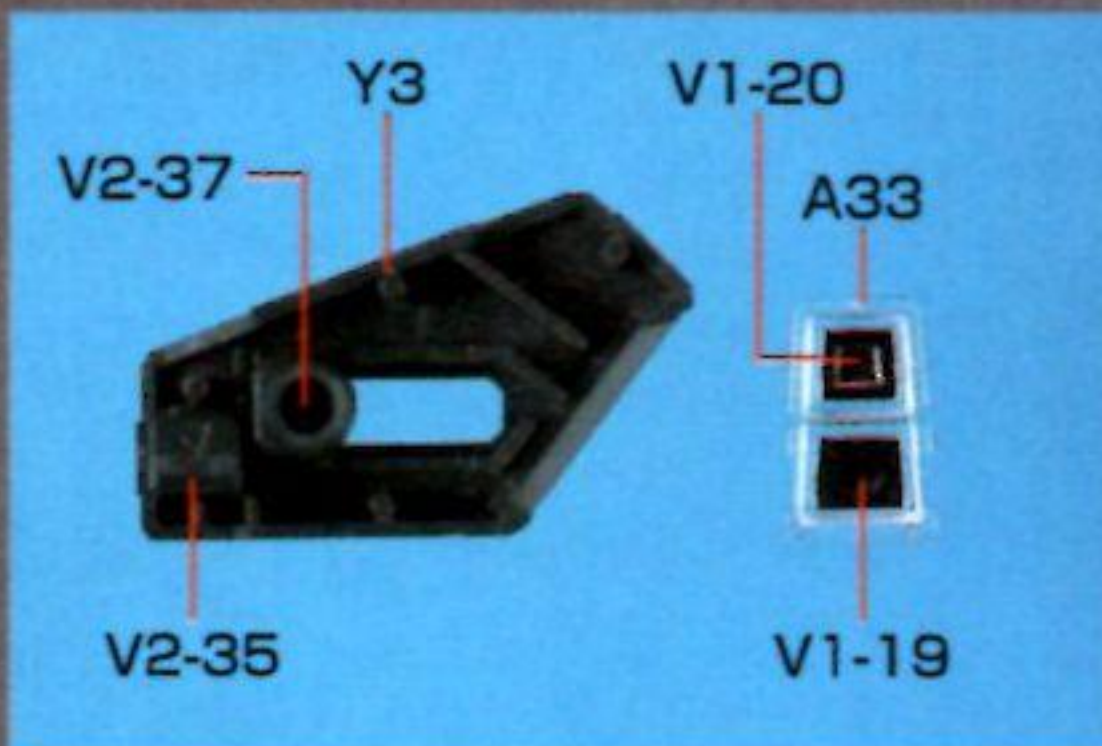
②A-3
⬅胸メカ部[上面](S5)に肩関節ブロックとポリパーツ(V2-38)、さらにコクピットハッチを取り付ける。

②A-4
⬆②A-3で組んだブロックに胸メカ部[下面](S2)を取り付けてビス止め。その後、胸部左右装甲(M6、M15)を取り付ける。胸部上面装甲(M13)にインテーク内ディテールパーツ(右:S17/左:S16)を固定したら、メカ部にビス止めする。

BREAST ②A 胸部装甲[陸戦型]

②A-7
➡②A-6で組んだセンサーを上面に取り付ける。このとき、胸部前方のセンサーパーツ(M3)も取り付けておく。

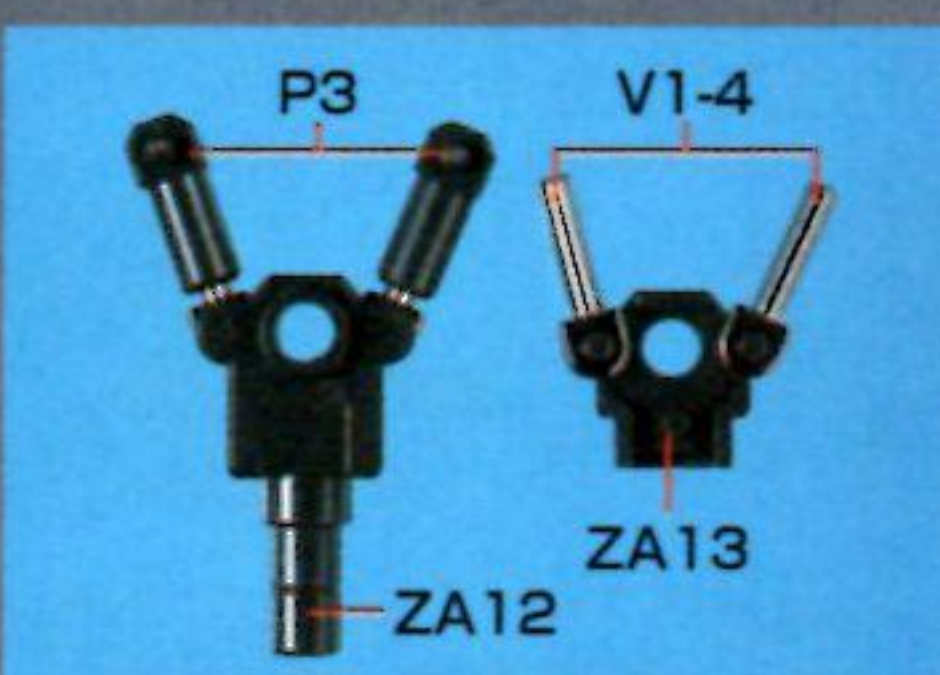
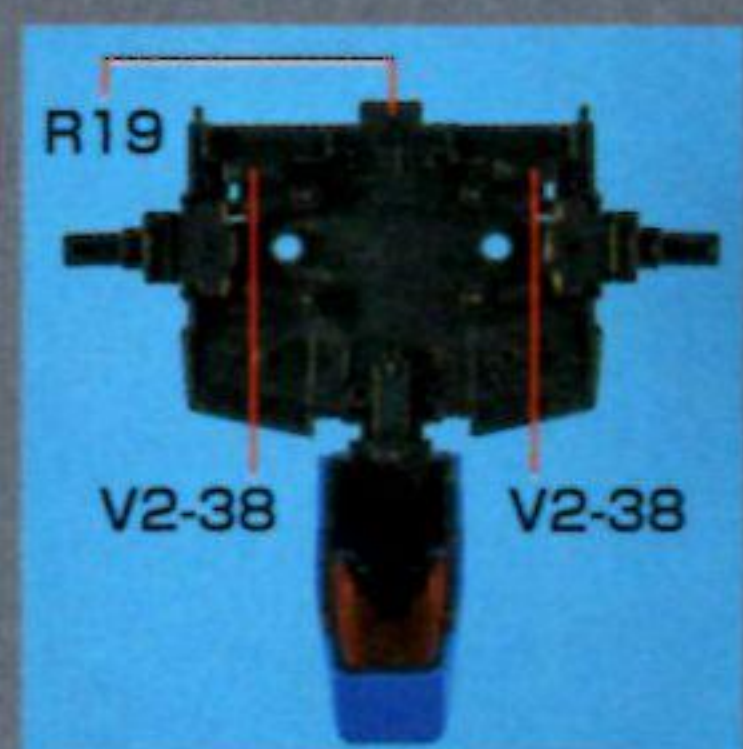
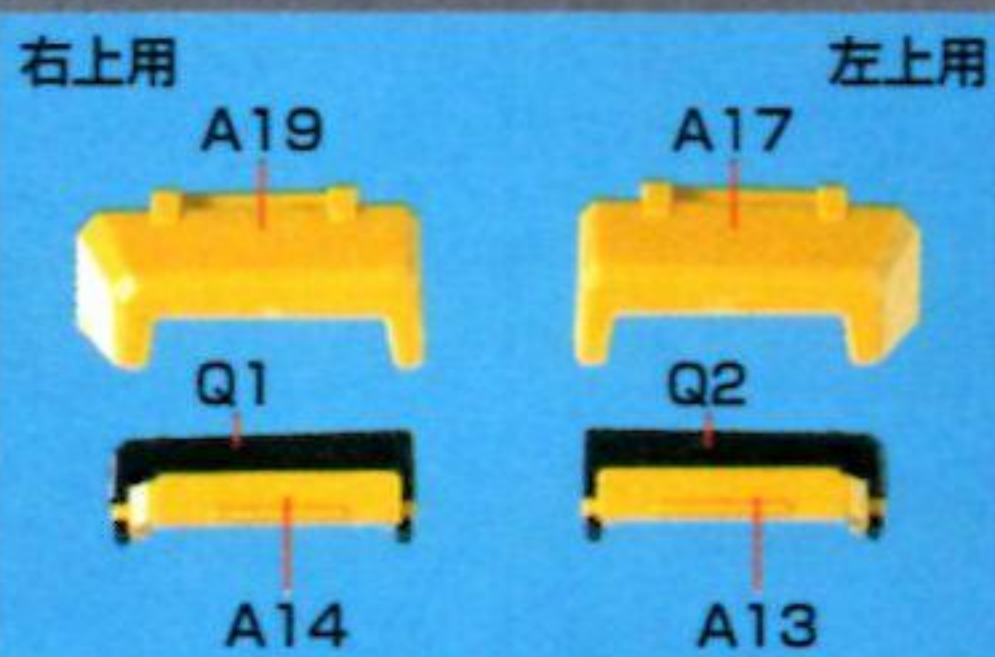
②A-6
➡胸部上面のセンサーは、カバー(M7)にディテール(W26)を取り付けてから、クリアーパーツ(A31)を取り付ける。ディテールパーツは一度取り付けると外せないので注意。

②A-5
➡胸部正面のインテークカバー(右：A20、H9／左：A21、H8)は向きを間違えないよう注意。これを②A-4で組んだ胸部に取り付ける。

②A-10
胸部[陸戦型]の完成。

②A-9
➡②A-8で組んだ基部にバックパック上面カバー(右：Y12／左：Y11)を取り付け、背面カバー(Y19)と組み合わせる。背面カバーにはバーニアノズル(I2)を取り付けておくこと。

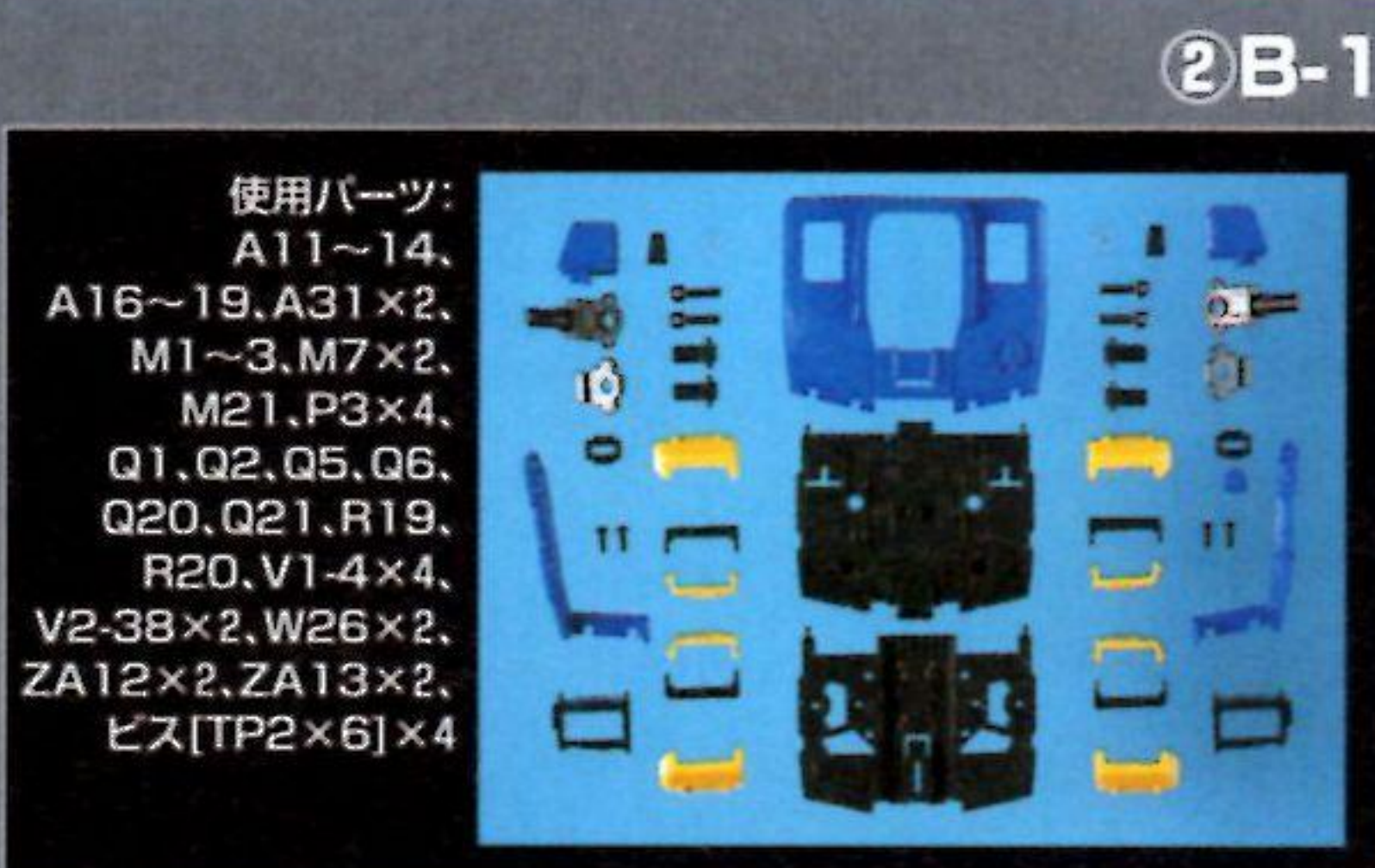
②A-8
➡後部センサー(A33、V1-19、V1-20)をあらかじめ組んだら、バックパックカバー基部(Y3、Y4)で挟み込む。このとき、各部の接続用ポリパーツ(V2-35、V2-37)も忘れないこと。

BREAST ②B 胸部装甲[フルバーニアン]

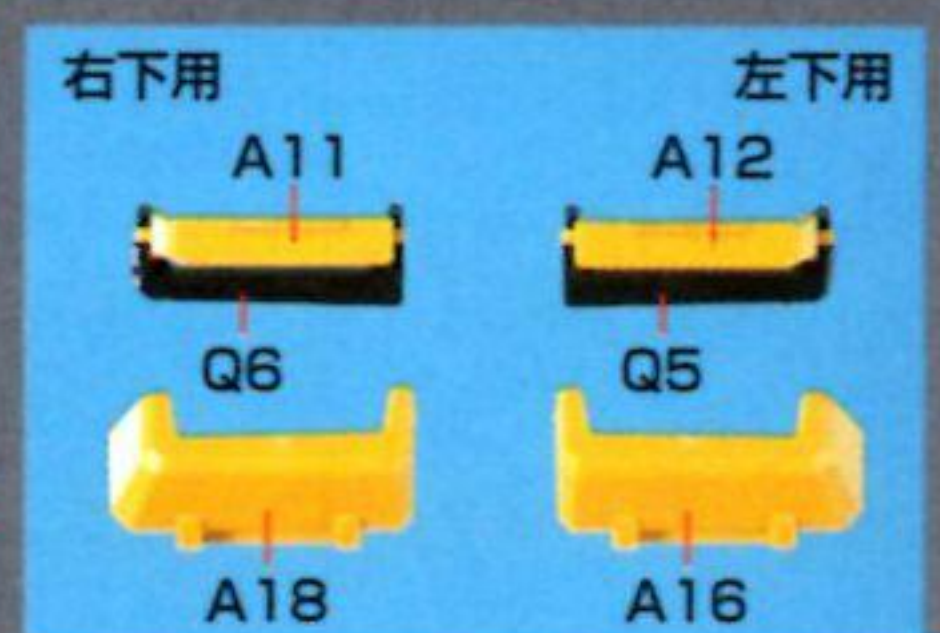
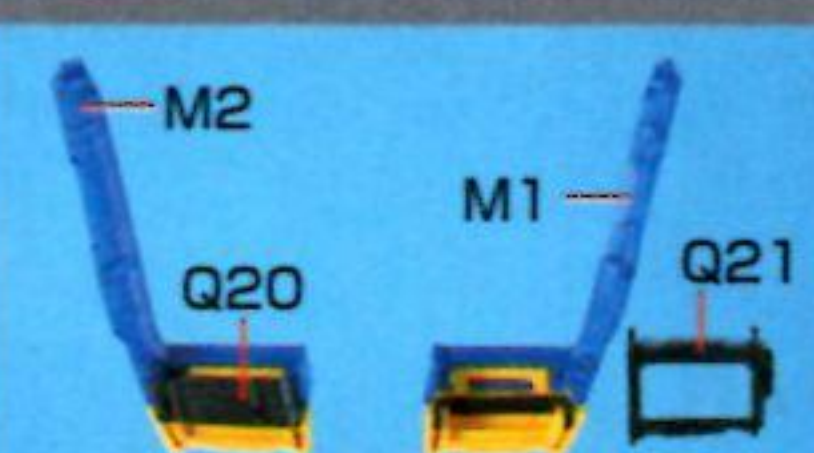
使用ランナー：A、M、P、Q、R、V1、V2、W、ZA
製作実働時間：25分

②B-4
⬇胸部スラスターカバー[上](右：A14、A19、Q1／左：A13、A17、Q2)をあらかじめ組んでおく。開閉ハッチ[小](A14、A13)の向きを間違えないこと。

②B-3
⬆胸メカ部[上面](R19)に肩関節ブロックとポリパーツ(V2-38)、さらにコクピットハッチを取り付ける。

②B-2
⬆肩関節基部(ZA12、ZA13)でシリンダーパーツ(V1-4)を挟み込み、カバー(P3)を被せておく。シリンダーパーツの番号が陸戦型と異なるだけで、完成後は同じもの。

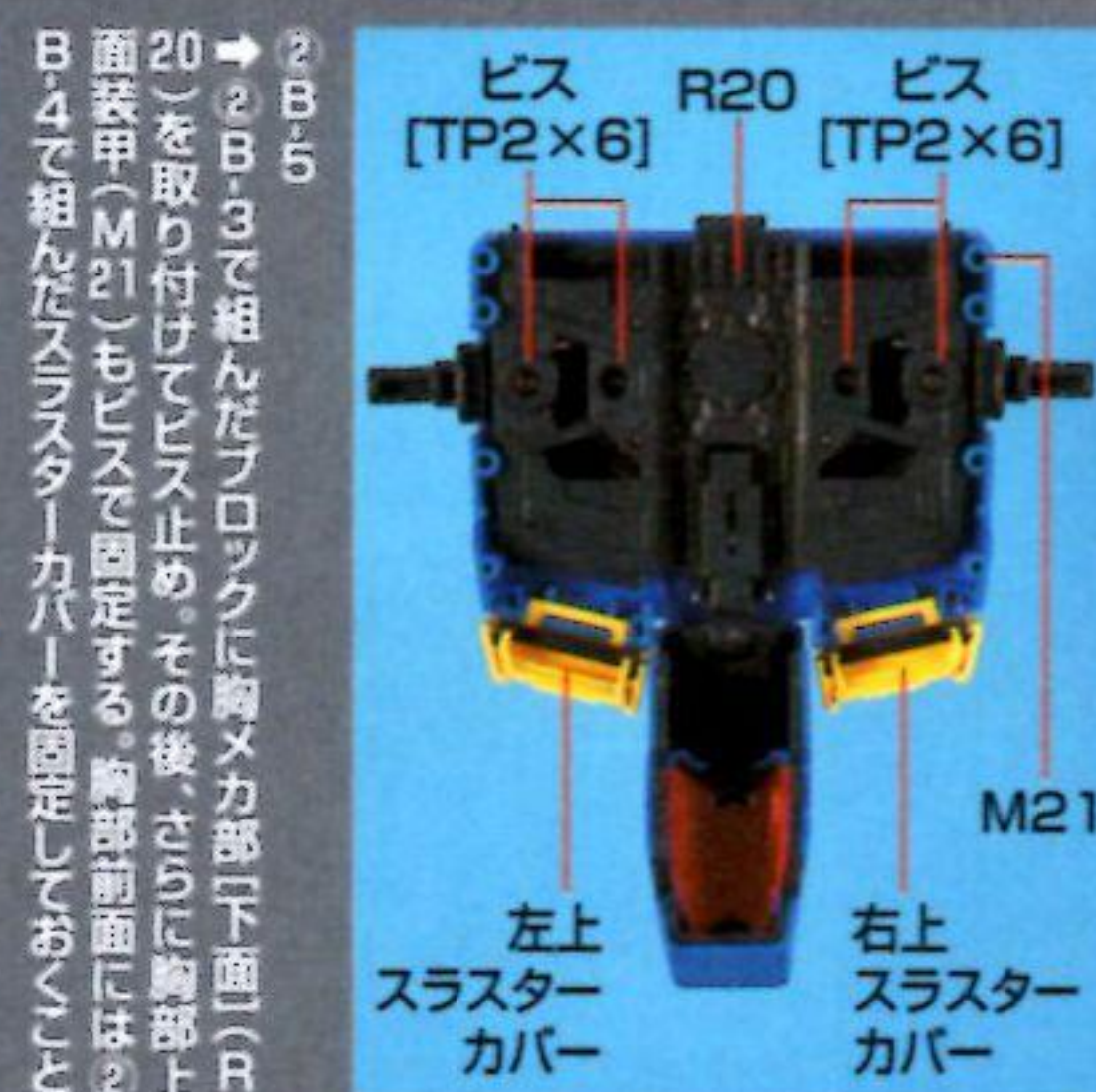
②B-1

使用パーツ：A11～14、A16～19、A31×2、M1～3、M7×2、M21、P3×4、Q1、Q2、Q5、Q6、Q20、Q21、R19、R20、V1-4×4、V2-38×2、W26×2、ZA12×2、ZA13×2、ビス[TP2×6]×4

②B-10
胸部[フルバーニアン]の完成。

②B-7
➡②B-6で組んだスラスターカバー[下]を胸部下面装甲(右：M2／左：M1)に固定。さらに、後方固定用パーツ(右：Q20／左：Q21)を取り付ける。

②B-6
⬆胸部スラスターカバー[下](右：A11、A18、Q6／左：A12、A16、Q5)をあらかじめ組んでおく。カバー[上]と混乱しないように、順番に組み立てよう。ここも開閉ハッチ[小](A11、A12)の向きを間違えないこと。

②B-5
➡②B-3で組んだブロックに胸メカ部[下面](R20)を取り付けてビス止め。その後、さらに胸部上面装甲(M21)もビスで固定する。胸部前面には②B-4で組んだスラスターカバーを固定しておくこと。

②B-9
➡②A-6と同じように組んだセンサーを胸部上面に取り付ける。このとき、胸部前方のセンサーパーツ(M3)も取り付けておく。

②B-8
➡②B-7で組んだ胸部下方ブロックを②B-6で組んだ上方ブロックに取り付ける。

HEAD 頭部[陸戦型・フルバーニアン共用部]

使用ランナー：A、B×2、F、H、L、P×2、T、U×2、V1、V2、X
製作実働時間：55分

①-3
⬆パーツの上下を間違えないように電池ボックス(L4、L5)を組み、別売りのボタン電池(CR1220)を＋面を上にして取り付ける。

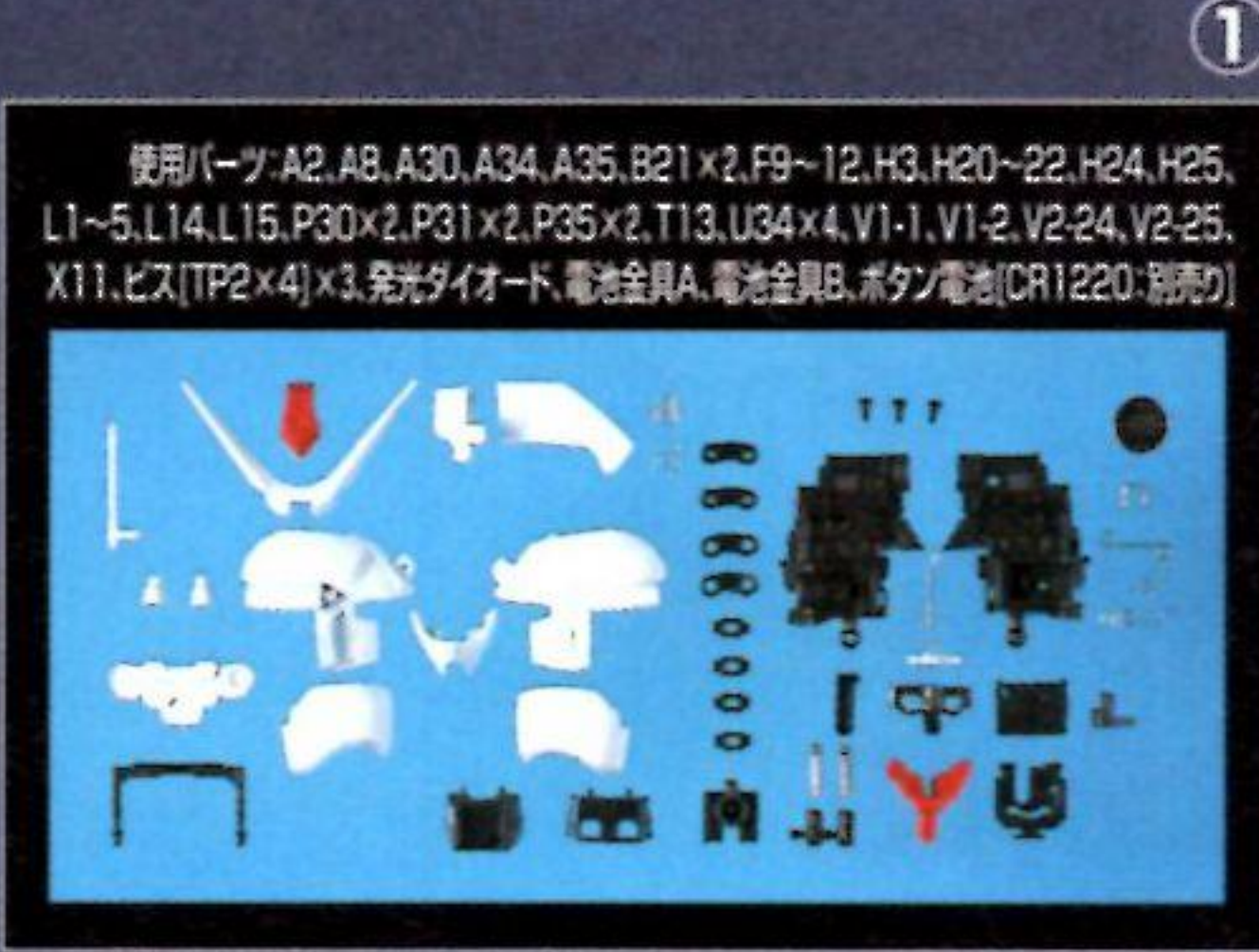
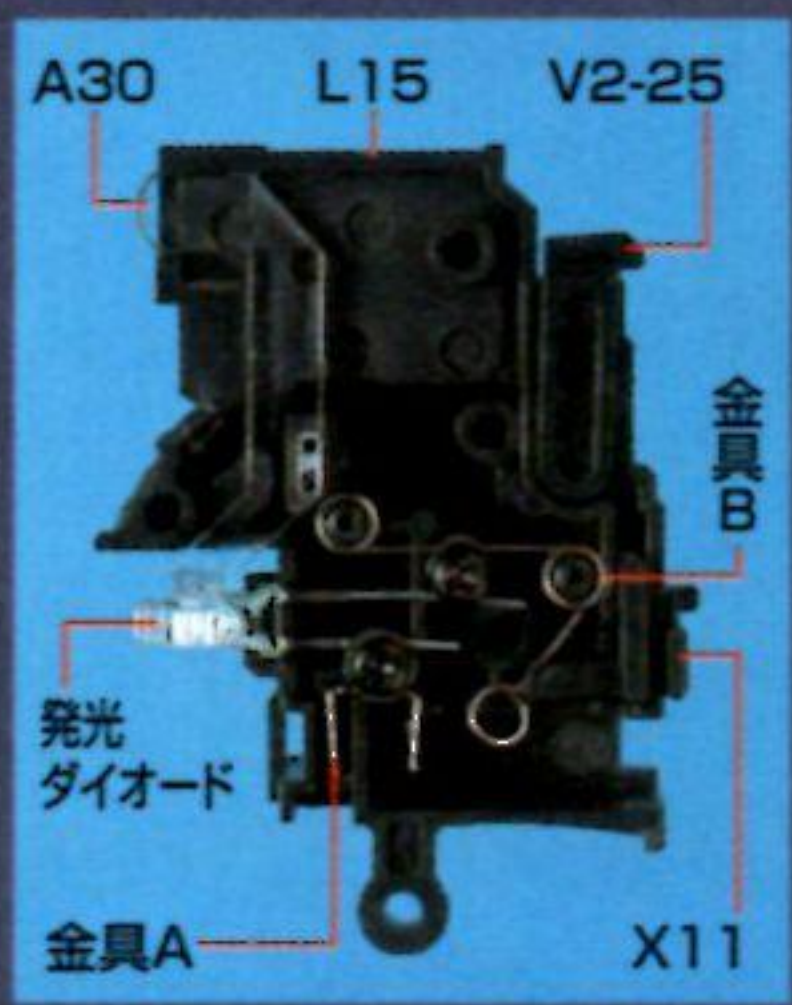
①-2
⬆アゴのメカ部(A8)に目(T13)とダンパーシリンダー(V1-1、V1-2)を取り付ける。

①-1
➡まず頭部フレーム(右：L15)に電池金具(A、B)を取り付けてから、発光ダイオードとクリアーパーツ(A30)を組みあわせたものを取り付ける。発光ダイオードは足の長いほうを上にすること。後頭部にスイッチパーツ(X11)を取り付けたら、各金具をビスで固定する。ビスは締めすぎないよう注意。最後に頭部フレーム(左：L14)を組むこと。

①

使用パーツ：A2、A8、A30、A34、A35、B21×2、F9～12、H3、H20～22、H24、H25、L1～5、L14、L15、P30×2、P31×2、P35×2、T13、U34×4、V1-1、V1-2、V2-24、V2-25、X11、ビス[TP2×4]×3、発光ダイオード、電池金具A、電池金具B、ボタン電池[CR1220：別売り]

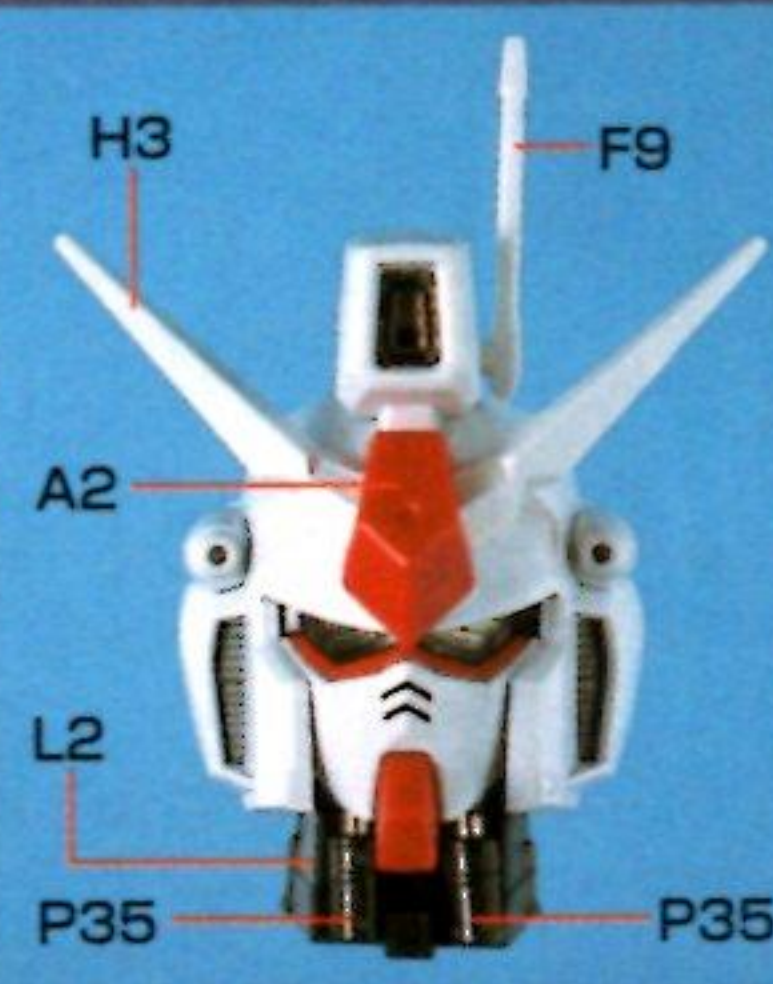
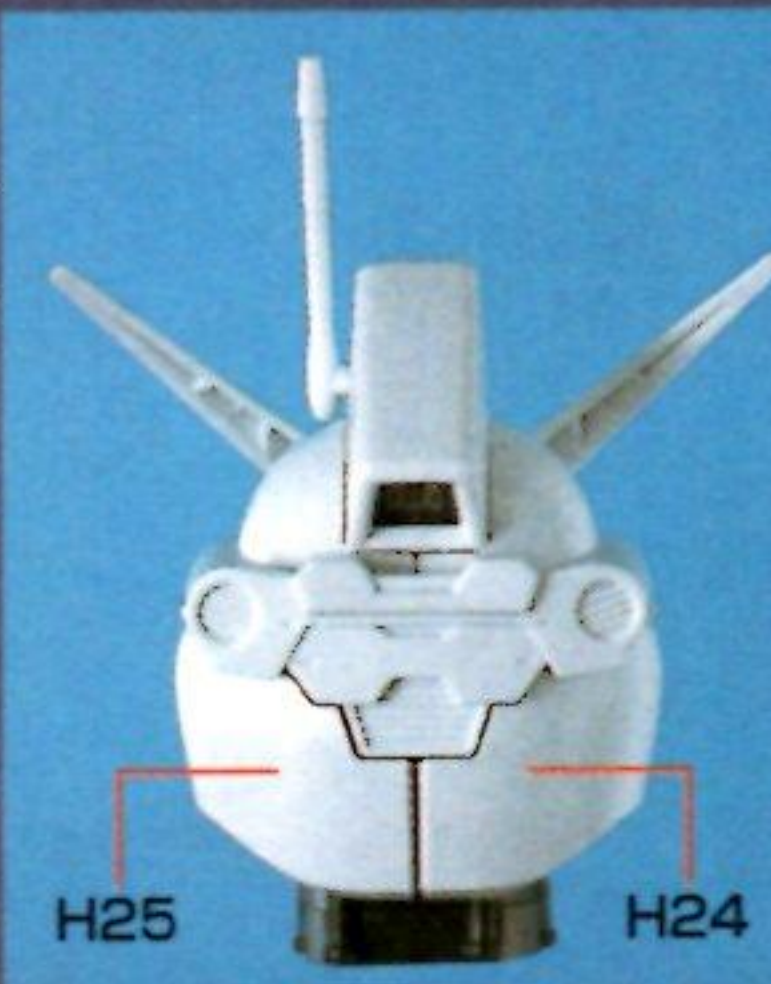
①-7
⬆頭部メカにトサカの装甲とアーム、マスク(H22)を取り付ける。

①-6
➡トサカ(前：F11／後：F10)のそれぞれにカメラパーツ(前：A34／後：A35)を取り付ける。側頭部(右：H21／左：H20)にはそれぞれバルカン砲口(B21)を取り付ける。方向を向ける。

①-5
⬆側頭部装甲開閉用アーム(P30、P31)でポリパーツ(U31)を挟み込む。ポリパーツは同じ方向を向けておく。

①-4
➡①-1で組んだ頭部と①-2で組んだ顔を組み合わせる。電池BOXは後頭部下から差し込む方式。

HEAD 頭部[陸戦型·フルバーニアン共用部]

①-10
頭部の完成

①-9
➡首の前にシリンダーカバー(P35)を取り付け、頭部との接続時にシリンダーと組み合わせる。額にはブレードアンテナ(H3)とアンテナ基部(A2)を、トサカの側面にサブアンテナ(F9)を取り付ける。さらに、側頭部装甲(右:H24/左:H25)と後頭部装甲を取り付けて完成。

①-8
⬆首パーツ(L1、L2)でポリパーツ(V2-24)を挟み込んでおくほか、後頭部装甲(F12)にはバルカン砲砲身(L3)を取り付けておく。

ARM 腕部[陸戦型·フルバーニアン共用部]

使用ランナー:B×2、E、H、J×2、L、P×2、Q、S、T、U×2、V1、W×2、ZA×2
製作実働時間:1時間35分【2本分】

①フレーム

使用パーツ:
(右)B16、J15、J16、P6、P28、P34、Q13、Q15、T12、U12、U19、U27、U29、V1-13、W1、W32、ZA2、ZA10、ZA14、ZA15、ZA18、ZA20、ZA22、ZA23、ZA26、ZA27、ビス[TP2×6]×3
(左)B16、J15、J16、P6、P28、P34、Q14、Q16、T12、U12、U19、U27、U29、V1-14、W1、W32、ZA2、ZA10、ZA14、ZA15、ZA18、ZA20、ZA22、ZA23、ZA26、ZA27、ビス[TP2×6]×3

①-1
⬆胴体接続用ポリパーツ(U12)にカバー(W1)を被せて肩関節基部(ZA18、ZA20)で挟み込む。これをビス止めし、上部カバー(ZA2)とビス隠し(ZA10)を取り付ける。

①-2
➡前腕接続フレーム(P6)と上腕接続フレーム(P28)、さらにヒジ用ダンパーシリンダー(V1-13/V1-14)にカバー(P34)を被せたものをヒジ関節カバー(ZA22、ZA23)で挟み込む。これをビス2個で固定する。

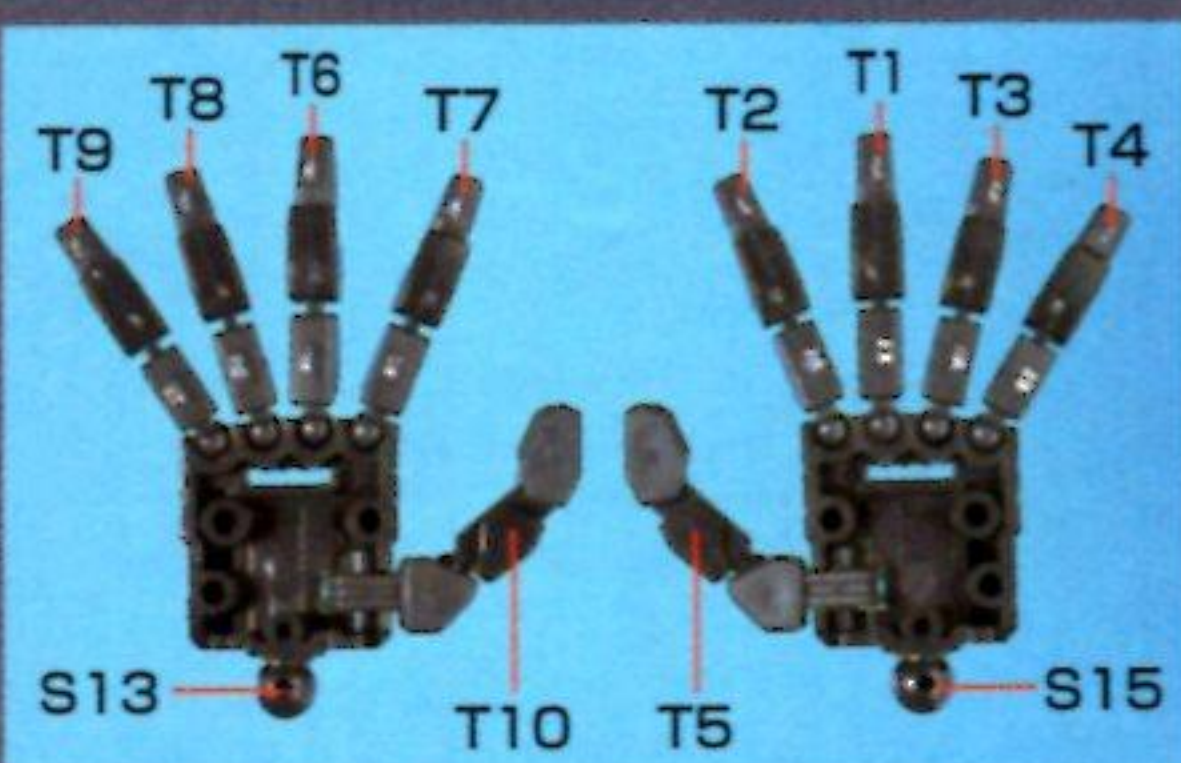
①-3
⬆①-2で組んだブロックと、ポリパーツ(U29)を上腕メカ部(右:Q13、Q15/左:Q14、Q16)で挟み込む。ポリパーツの向きに注意すること。

①-4
⬆手首関節のシリンダーブロック(T12)はPGシリーズ恒例のシステムインジェクションパーツ。ランナーから切り離したものを折りたたむだけで可動させられるようになっている。これとポリパーツ(U27)を取り付けた手首カバー(B16)を組み合わせる。

①-5
➡前腕メカ部(ZA-14、ZA-15)に①-4で組んだ手首関節を取り付け、カバー部分を折りたたんでボールジョイントに接続する。さらに①-3で組んだヒジ上フレームを取り付ける。ヒジ関節側面にはヒジカバー基部(右側面:J16/左側面:J15)を固定しておく。

①-6
⬆①-5で組んだフレームの前腕甲のあたる部分にディテールパーツ(W32)を取り付けてから、外装開閉用アーム(U19、ZA26、ZA29)を取り付ける。

③手首

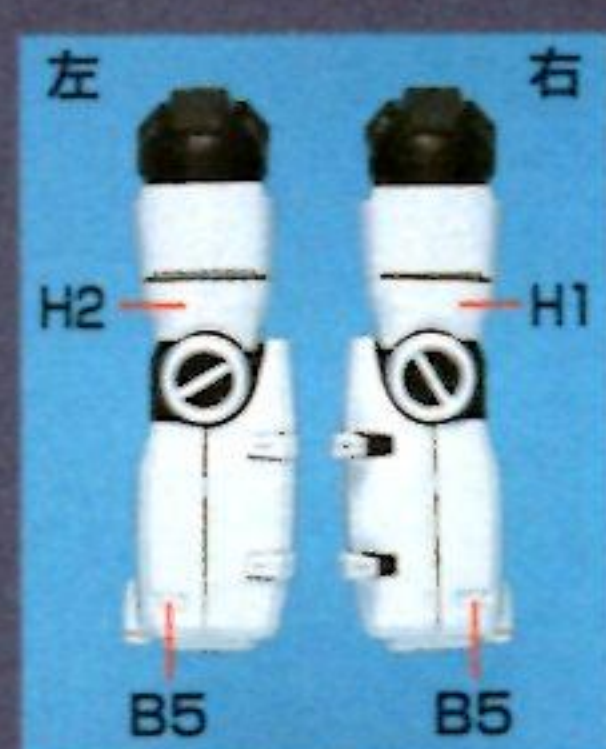
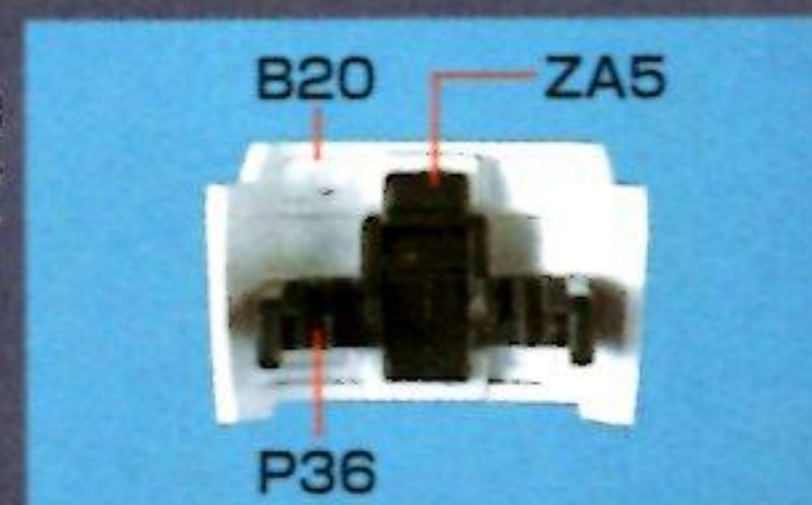
使用パーツ:(右)L20、S14、S15、T1、T2、T3、T4、T5
(左)L19、S12、S13、T6、T7、T8、T9、T10

③-1
⬆手の平(右:S15/左:S13)に各指を取り付け、甲(右:S14/左:S12)で挟み込む。そこに手の甲の装甲(右:L20/左:L19)を取り付けて手首の完成。

②腕部装甲

使用パーツ:
(右)B4、B5、B12、B13、B14、B15、B18、B19、B20、E7、E8、H1、J20、P36、U20、ZA5
(左)B4、B5、B12、B13、B14、B15、B18、B19、B20、E9、E10、H2、J20、P36、U20、ZA5

②-1
➡上腕部側面装甲(B20)の裏に開閉用アーム(P36、ZA5)を取り付ける。このアームは先に上腕フレームに固定しておいても問題ない。

②-2
➡腕フレームの形状は左右でほぼ同じものなので、肩関節ブロックと上腕装甲(右:E7、E8/左:E9、E10)の取り付け方で左右の違いを再現する。写真を参考に間違えないようにしよう。

②-3
⬆前腕装甲は左右で共通になっている。甲側の装甲(B4)に固定用フック(B12、B13、B14、B15)を取り付け、ポリパーツ(U20)を取り付けたメカ部(J20)で固定する。この段階では4つのフックは開いたままにしておくこと。

②-4
⬆②-2で組んだブロックに前腕の甲と前腕の腹の装甲(B5)および、上腕側面の下側装甲(右:H1/左:H2)を取り付ける。

SHOULDER ARMOR ④A 肩アーマー[陸戦型]

使用ランナー:A、B×2、H、I×2、J×2、P×2、U×2、W×2、ZA×2
製作実働時間:30分

④A-1

使用パーツ:
(右)A6、B1、B6、B22、H17、H19、I14、J18、J19、P16×2、U21、U28、W20、W24、ZA30、ZA31
(左)A7、B1、B6、B22、H16、H18、I14、J18、J19、P16×2、U21、U28、W20、W24、ZA30、ZA31

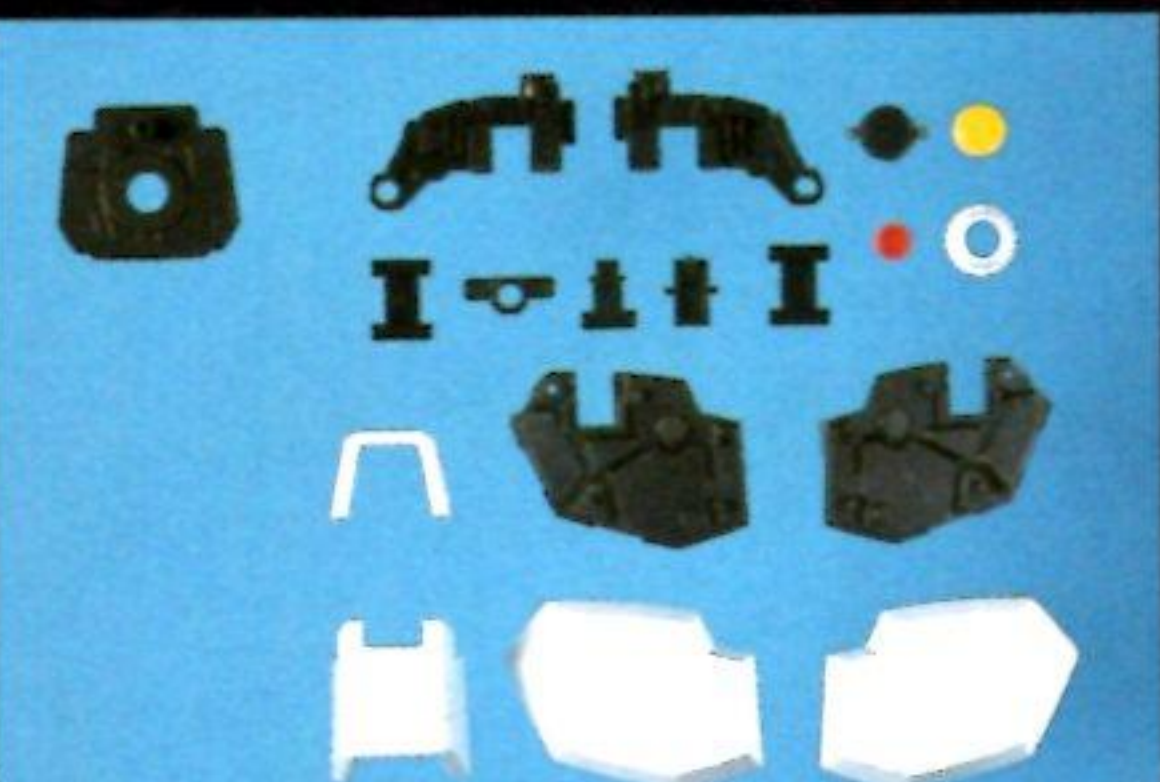
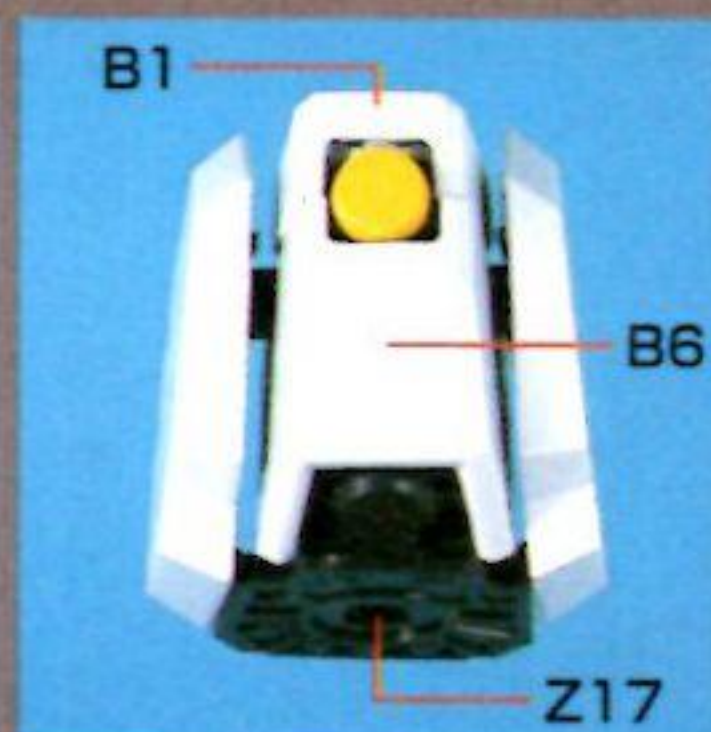
※肩関節軸とアーマーと繋ぐフレーム(写真左上:ZA17)は共用パーツ

④A-2
⬆肩のスラスターフレーム(ZA30、ZA31)にそれぞれ、前後アーマー可動用アーム(P16)を取り付ける。フレーム側にはアームの長いほうを取り付けるので注意。また、フレームには、ポリパーツ(U21、U28)も取り付けておく。

④A-3
⬆アームパーツは90度折りたたんで固定パーツ(W20)を取り付けるのを忘れないこと。

SHOULDER ARMOR ④A 肩アーマー[陸戦型]

④A-4
⬅④A-2で組んだフレームに上面モールドパーツ(右:A6/左:A7)と基部のモールド(W24)、バニアスラスター(B22、I14)を取り付ける。上面モールドは左右でディテールが異なるので付け間違いに注意しよう。

④A-5
⬅スラスターフレームから出たアームを前後装甲(右前:H17/右後:H19/左前:H16/左後:H18)を裏面(J18、U19)で挟み込む。前後装甲は表面に台形のディテールが加えられているのが後ろ用。

④A-6
⬆スラスターフレームに上面装甲(内:B6/外:B1)を取り付ける。

④A-7
肩アーマー[陸戦型]の完成。

SHOULDER ARMOR ④B 肩アーマー[フルバーニアン]

使用ランナー:B×2、C×2、I×2、J×2、N、P×2、U×2、W、ZA×2
製作実働時間:40分

④B-1

使用パーツ:(右)C2、B17、J18、J19、I3×3、I4、I15×2、J22、N1、N2、N3、N4、N6、N8、P1、P2、P12×2、P16×2、P37×3、U21、U25、W20、ZA3、ZA4、ZA7、ZA8、肩用バネ
(左)C2、B17、J18、J19、I3×3、I4、I15×2、J22、N1、N2、N3、N4、N7、N9、P1、P2、P12×2、P16×2、P37×3、U21、U25、W20、ZA3、ZA4、ZA7、ZA8、肩用バネ

④B-2
⬆肩サイドアーマー内バーニア(I4、J22、U25)をアーマー(B17)に取り付け、フレーム(C2)で挟み込む。

④B-3
⬆肩アーマー先端部のバーニア基部(P1、P2)でアーム(P12)2本を挟み込む。

④B-4
⬆肩スラスターフレーム(ZA7、ZA8)に肩用バネと組み合わせたスイッチ(ZA4)、上面ハッチ用アーム(ZA3)、前後装甲用アーム(P16)、ポリパーツ(U21)を取り付ける。

④B-5
⬆④B-4で組んだパーツに④B-2、④B-3で組んだブロックを固定。また、前後装甲用アームを90度折りたたんだところに固定パーツ(P20)を取り付け、反対側と合わせて組み合わせる。

④B-6
⬅スラスターブロックに外装(N1、N2、N3、N4)と、前後面のバーニアパーツ(I15)を取り付ける。

④B-7
⬆スラスターブロック先端部には同形のバーニアノズル(I3、P37)を3個取り付ける。バネで基部が沈み込んだところにさらに押し込めばOK。

④B-8
⬅スラスターフレームから出たアームを前後装甲(右前:N8/右後:N6/左前:N9/左後:N7)を裏面(J18、U19)で挟み込む。前後装甲は表面に台形のディテールが加えられているのが後ろ用。

④B-9 肩アーマー[フルバーニアン]の完成。

WEAPONS 武器[陸戦型・フルバーニアン共用部]

使用ランナー:A、F、K、N、P×2、Q、S、V1、V2、W×2、WC、X、Y
製作実働時間:1時間10分【ライフル:15分/マシンガン:10分/シールド:45分】

①ビーム・ライフル

使用パーツ:A32、S4、V1-21、V2-29、V2-30、V2-32、W30、WC1、X1~6、X9、X10、X14、X15、X20、X21、X25、X26

①-1
⬅サイト基部(X9)にポリパーツ(V2-30)とディテールパーツ(V1-21)を固定し、クリアーパーツ(A32)を固定。Eパック(X1、X2)には固定用パーツ(W30)を取り付けておく。

①-2
⬅銃身先端部(X6、X26)を組んだものに、銃口(X20)とサイトを取り付ける。銃口はスリットが真上にくるようにセットすること。

①-3
⬅①-2で組んだブロックを本体フレーム(X10、X25)で挟み込む。このとき、あらかじめ組んでおいたフォアグリップ(X14、X15、V2-29)、Eパック固定用ポリパーツ(V2-32)、グリップ用ピン(S4)も取り付けておく。

①-4
⬅①-3で組んだ本体フレームを本体カバー(X3、X4)で挟み込む。このとき、ジッテ発生器(X5)も同時に取り付ける。さらに銃底部のカバー(X21)も取り付けを忘れないこと。

②マシンガン

使用パーツ:K13、K20、S3、S18、S19、X7、X8、X12、X13、X16、X18、X19、X22、X27

②-1
⬅機関部(S18、S19)、銃身(K13、K20、X12)をそれぞれ組み合わせる。先端部は凸部が下を向くので間違えないよう注意すること。

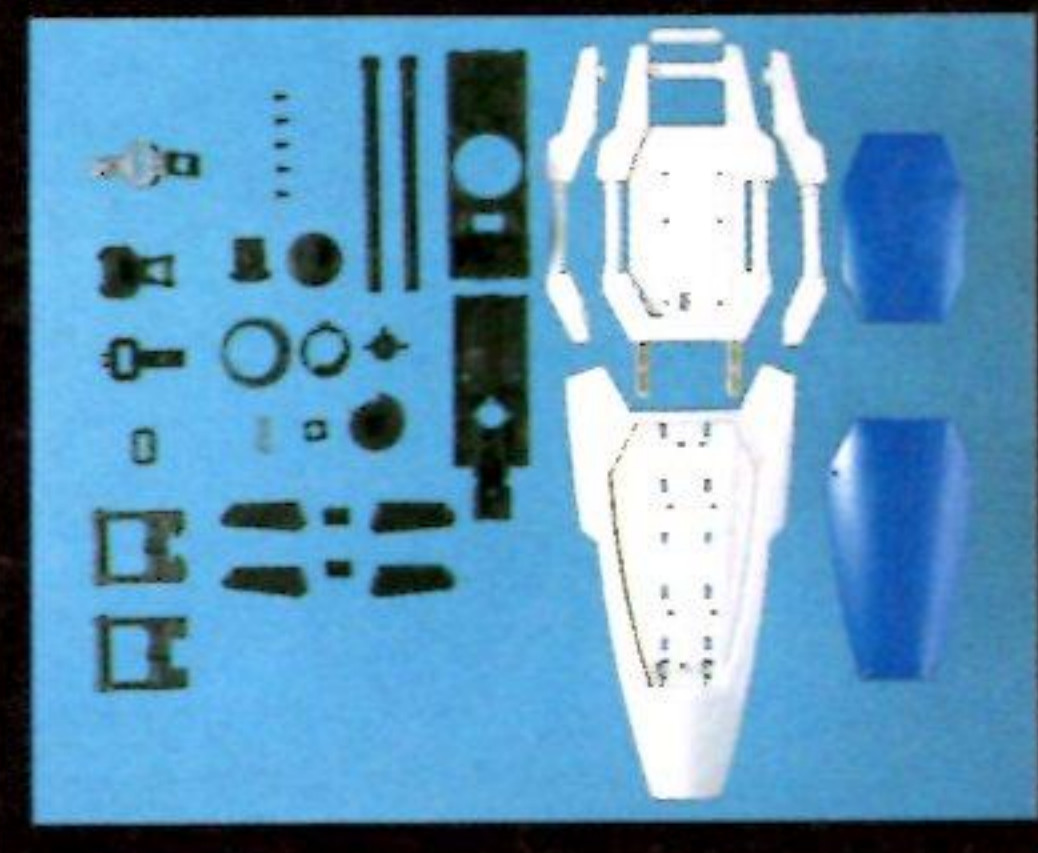
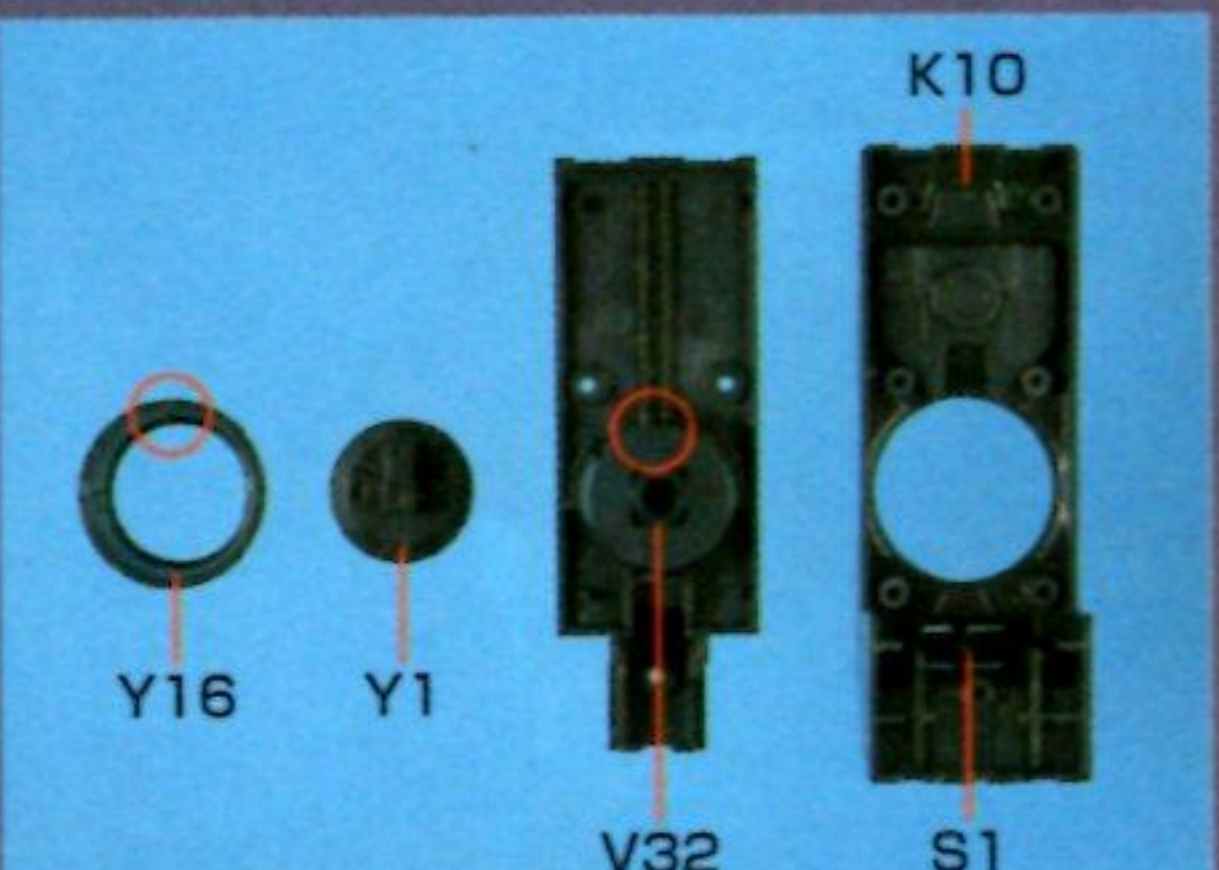
②-2
⬅②-1で組んだブロックを本体カバー(X13、X16)で挟み込む。このとき、グリップ固定用ピン(S3)を忘れないこと。

②-3
⬅マガジン(X7、X8)の中には弾帯(X22)を取り付ける。完成後には見えない部分だが、こだわる人は塗装しよう。

②-4
⬅②-2で組んだブロックに前方カバー(X28)と銃口(X19)、センサー(X27)を取り付ける。

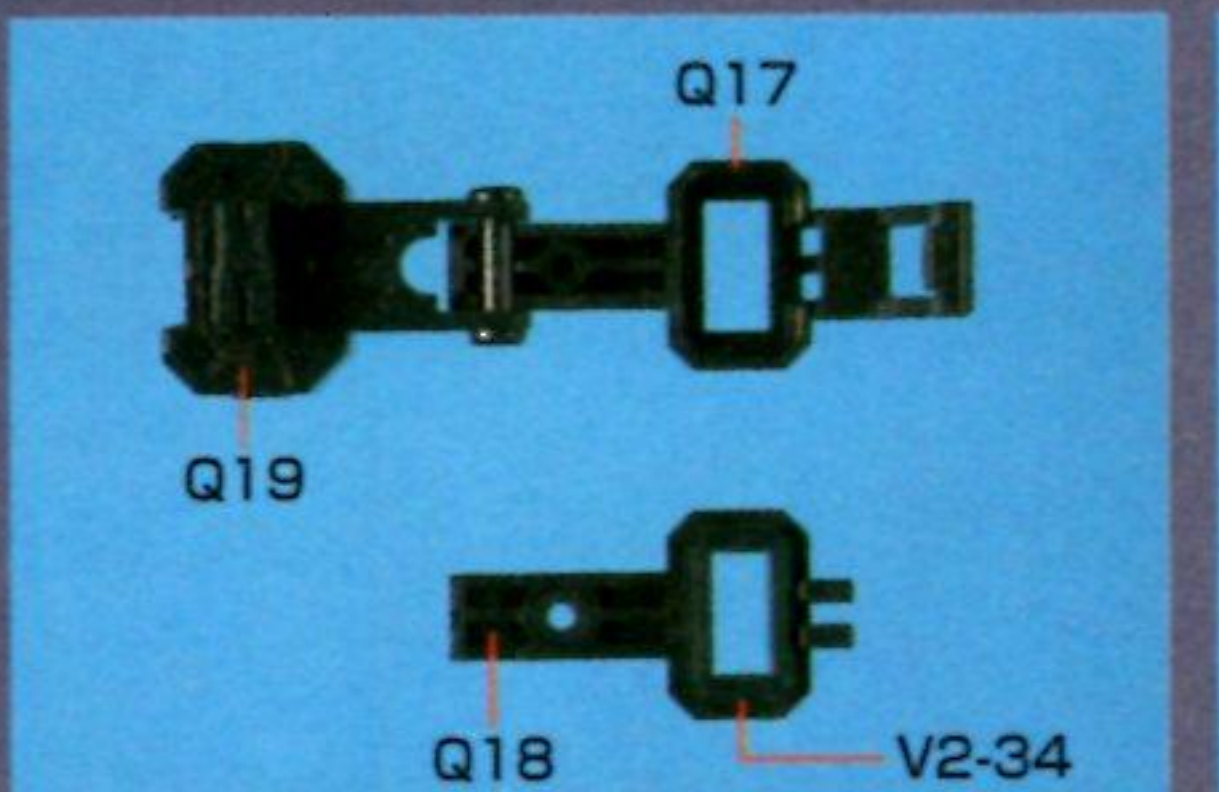
WEAPONS 武器[陸戦型・フルバーニアン共用部]

③シールド

使用パーツ:F4、F5、F6、F7、F8、K10、K11、N5、N10、P19×2、Q17、Q18、Q19、S1、S10、S11、V2-31、V2-34、W30×2、X1×2、X2×2、Y1、Y2、Y16、Y22、Y23、ビス[TP2×4]×5、シールド用バネ

③-1
⬅シールドマウント基部(K11)にロックパーツ(S11)を取り付け、その上からシールド用バネと(S10、Y2)を取り付ける。このときカバーの取り付け位置を間違えると、ロック機構が動かなくなるので注意。

③-2
⬅③-1で組んだブロックにポリパーツ(V2-31)を固定。そこに、固定パーツ(Y1)とそのカバー(Y16)を取り付ける。このときも、カバーの取り付け位置を間違えないよう注意。さらにこのパーツのマウント側を基部の外装(K10)に取り付けてビス止め。このとき、グリップ用アーム(S1)を取り付けておくのを忘れないこと。

③-4
⬅③-3で組んだブロックをシールド上面装甲(F5)にビス止め。さらに裏面のモールドパーツ(F6、F7、F8)とグリップ(Y22、Y23)も取り付ける。

③-3
⬅3-2で組んだブロックの裏にスライドレール(P19)を取り付け、一番下まで引き下げておく。

③-4
⬅3シールド下面(F4)とEパック2個をとりつけ、シールド表面(上:N5/下:N10)を固定する。

③-5
⬆③-3で組んだブロックをシールド上面装甲(F5)にビ腕部マウント用アーム(Q17、Q18、Q19、V2-34)を説明書どおりに組み合わせてビス止め。

ビーム・サーベルの柄にビーム刃(Z)を組めば、すべての武器が完成。

BANDAI 1/60 scale plastic kit"PERFECT GRADE"

RX-78GP01 GUNDAM GP01/Fb

「パーフェクトグレード ガンダムGP01/Fb」完成。ここまでにかかった実働時間は15時間35分。今回はパーツ数こそ多いものの、組み立てにはさほど難しいポイントのないMSハンガーの説明は省略したが、このパートの製作実働時間は2時間10分。すべての組み立てにおよそ18時間かかる計算になる。ということは、月曜日から始めて平日に2時間、土日に4時間かければ完成させられるわけだ。もちろん、表面処理や塗装にこだわればそれだけ時間がかかることになるが、「パーフェクトグレード」は一度組み立てても外装パーツは外せる構造なので、表面処理や塗装はそれからでも遅くないはず。いろいろ考えて組みあがらないまま放っておくくらいなら、素組みでもいいのでとにかく一度完成させてみよう!